

Super JUEGOS
PARA TODOS
AÑO I • VOLUMEN II • N.º IV • 175 PTAS.
Gran aventura
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
Videogames
DEMON ATTACK, SUPER COBRA, TURTLES, etc.
EL COLUMBIA EN EL ORDENADOR
TABLERO REGALO
«KRON»
LOS SECRETOS DE Q-bert
Cartas:
POKER ESPAÑOL
Además:
Rick Deckad, pasatiempos y muchas sorpresas.

DAL-MI

JOCS DIDACTICS - KITS
JOGUINES - SCALEXTRIC

Avd. Mistral, 22 - Tel. 325 62 85 BARCELONA-15

MUÑECOS DE ARTESANIA

CARMEN SOLE

Calle Mascaró, 54
Tel. (93) 256 86 00
BARCELONA-32



KITS R.C. — TRENS

JOCS DE TAULA - JOCS DE GUERRA

Floridablanca, 98
Tel.: 224 85 61
BARCELONA-15

MUNTATGE DE MAQUETES



ESPECIALISTAS EN JUEGOS Y JUGUETES NUEVOS Y USADOS

C/. Santa Bárbara, 2
Tel.: 894 46 02
SITGES (BARCELONA)

DIVERTILANDIA
Paradís dels infants

Tamarit, 120
Tel.: 223 68 25
BARCELONA-15

MERCADARDO

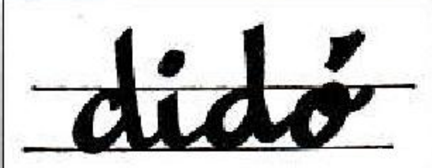
Hospital, 100 — Barcelona - España — Tel. 241 92 39



Ctra. de la Ametlla, 30
Tels.: (93) 871 40 04 / 871 40 58
Télex BBLG-51853 E / TRENS
LA GARRIGA (Barcelona)
España



Rosellón, 231
Teléfono 217 72 99
BARCELONA-8



C/. Urgell, n.º 49
Tel.: 254 59 36
BARCELONA

JUGUETES - OBJETOS REGALO



Juan Soliva

Sepúlveda, 145
Apartado 32/206
BARCELONA-11

Tels.: 254 85 16
254 40 18



C/. Pedro IV, 78-84 - 6.ª planta
Locales 5 y 6
Tels.: 309 55 10 - 309 50 94
BARCELONA-5

Clínica de Muñecas
SOLER - BIEDMA

Hospital, 78
Tel.: 242 61 52

JOGUINES
DIDACTIC'S
JUGUETES

Avda. Mistral, 63 — Tel. 243 74 73 — BARCELONA-15

JUGUETES
TIC-TAC, S.L.
BARCELONA-21

Avd. Diagonal, 550
Tels.: 200 63 13 - 209 59 78

gemma duran

ARTESANIA EN FIELTRO
TRAPO Y LANA

Carmen Karr, 13 - Tel. (93) 203 26 09
BARCELONA-34

TAVITOYS®

IMPORT - EXPORT

Representaciones M. y O. Darder

Almacén y Contabilidad:
C/. Carlets, 39
Tel.: 893 39 47
VILANOVA I LA GELTRU

Ventas:
P.º San Juan, 132, 4.º 4.ª
Tel.: 257 03 17
BARCELONA-37

SUMARIO · Super JUEGOS · SUMARIO

AÑO I - VOLUMEN I - NUMERO 4

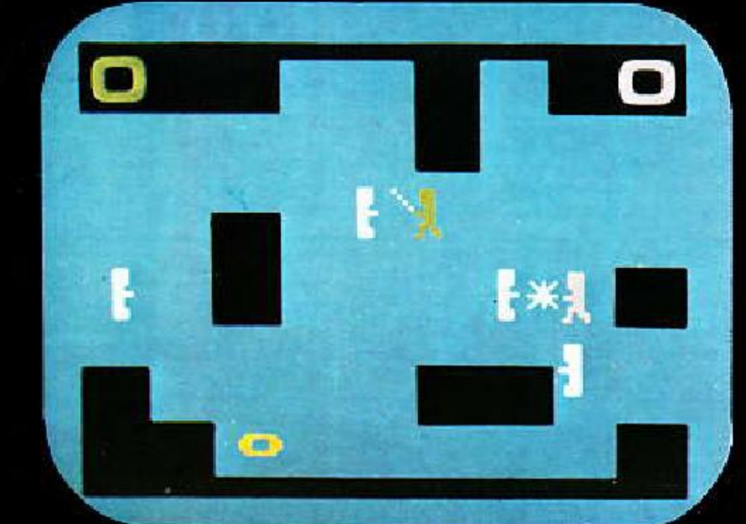
DIRECTOR: ARMANDO SANCHEZ BLUME
Edita: Manhattan Transfer, S.A. Padua 82, entlo. 1.ª Barcelona-6; Publicidad CENTRO: (91) 259 19 23; NORTE (94) 447 72 03; CATALUÑA: (93) 201 44 33; LEVANTE: (96) 132 14 61, ANDALUCIA: (954) 22 82 75. Fotomecánica y fotocomposición: Unigraf, S.A.
Imprime: Rodher, S.A. Pujadas, 305 - Barcelona-19. D.L. B-827-84

LA FANTAS

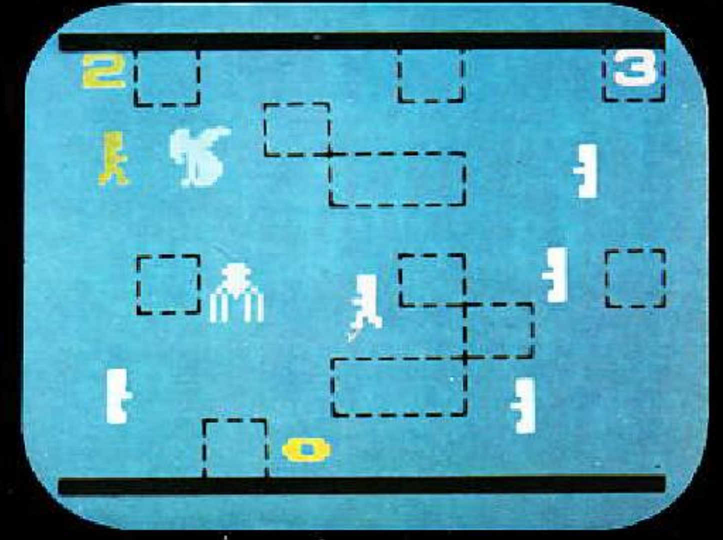
Las fabulosas aventuras originadas en la saga de El Señor de los Anillos *han dado lugar a diversos juegos de tablero y vídeo. Pero la gran novedad de esta versión de Philips es que reúne a ambos ofreciendo la posibilidad de librar encarnizadas y apasionantes batallas contra los enemigos que acosan a los héroes.*

La rica y fantástica imaginación de J.R.R. Tolkien tuvo su fruto en lo que llegó a ser Biblia de los años 60, su libro **El Señor de los Anillos.** Como Frodo, su protagonista, los jugadores de este juego tienen que rescatar los diez anillos en poder de las fuerzas del mal. Pero no es una tarea fácil, porque los caballeros de la noche envían a malignas criaturas contra los héroes.

Por otra parte, aquí son los jugadores mismos quienes eligen el papel en la búsqueda, pudiendo adoptar la identidad del Guerrero, el Hechicero, el Fantasma, el Inconstante o... ¡El maldito Señor de los Anillos! Pero, tal vez, la originalidad radique en que en esta ocasión no dependen del azar de una



LAS MAZMORRAS



LAS CAVERNAS DE CRISTAL

Videojuego y tablero juntos en
TICA BUSQUEDA DE LOS ANILLOS


LOS HEROES


LOS MONSTRUOS

tirada de dados sino de la habilidad y la inteligencia para sortear a los enemigos entre los laberintos y mazmorras de los 23 castillos. La lucha para vencer a las oscuras criaturas del mal, se libra con gran realismo en el televisor.

Objetivo

Como ya lo indica su nombre, el objetivo de este juego consiste en rescatar los diez Anillos del Poder robados por un Caballero de la Noche, que desde que se hizo con ellos se hace llamar Maestro de los Anillos.

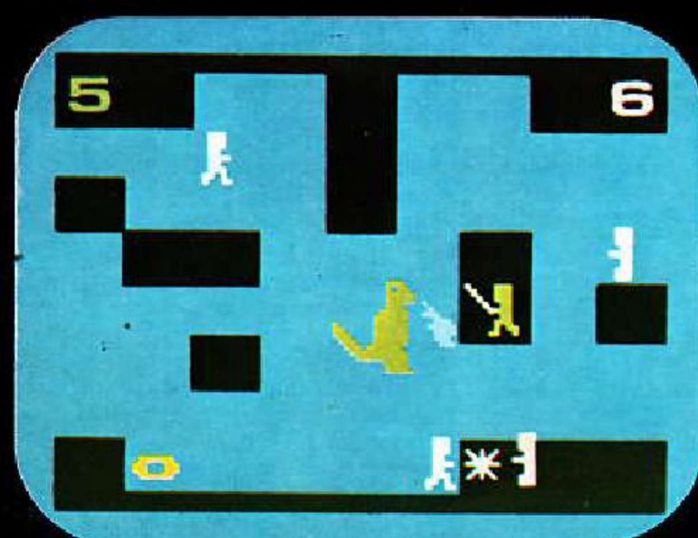
La búsqueda empieza cuando los héroes se deciden a recuperar los Anillos ocultos en diez de los veintitrés castillos, en cuyos interiores hay tenebrosas mazmorras, traicioneras cavernas de cristal, salas deslizantes e infiernos de lava hirviente. Por ellas deambulan monstruosas criaturas, como los Dragones, los Spydroth Tyrantulus, los Anquilópteros, los Firewraths y los estúpidos Orcos.

Empecemos la partida

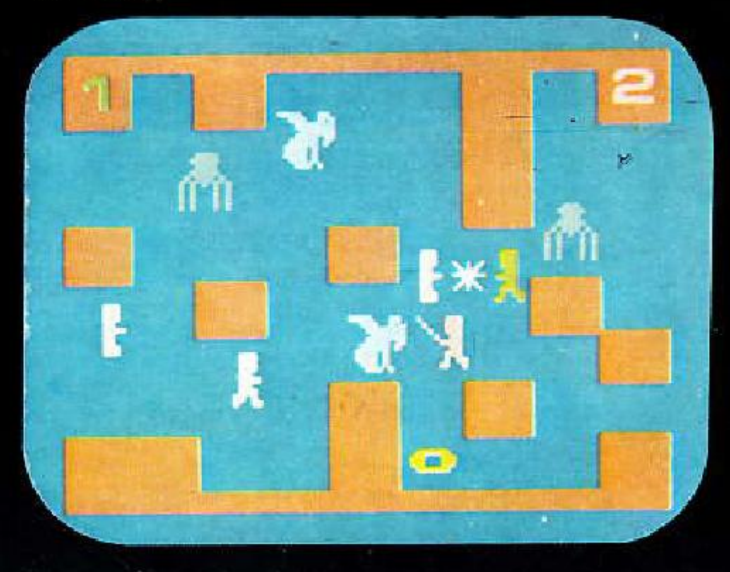
Para iniciar este juego hay que tener en cuenta sus elementos. Estos elementos son: un cartucho que se inserta en la consola Videopac G-7000 o G-7200, y una cubierta para el teclado y un mapa a todo color y perfectamente presentado.

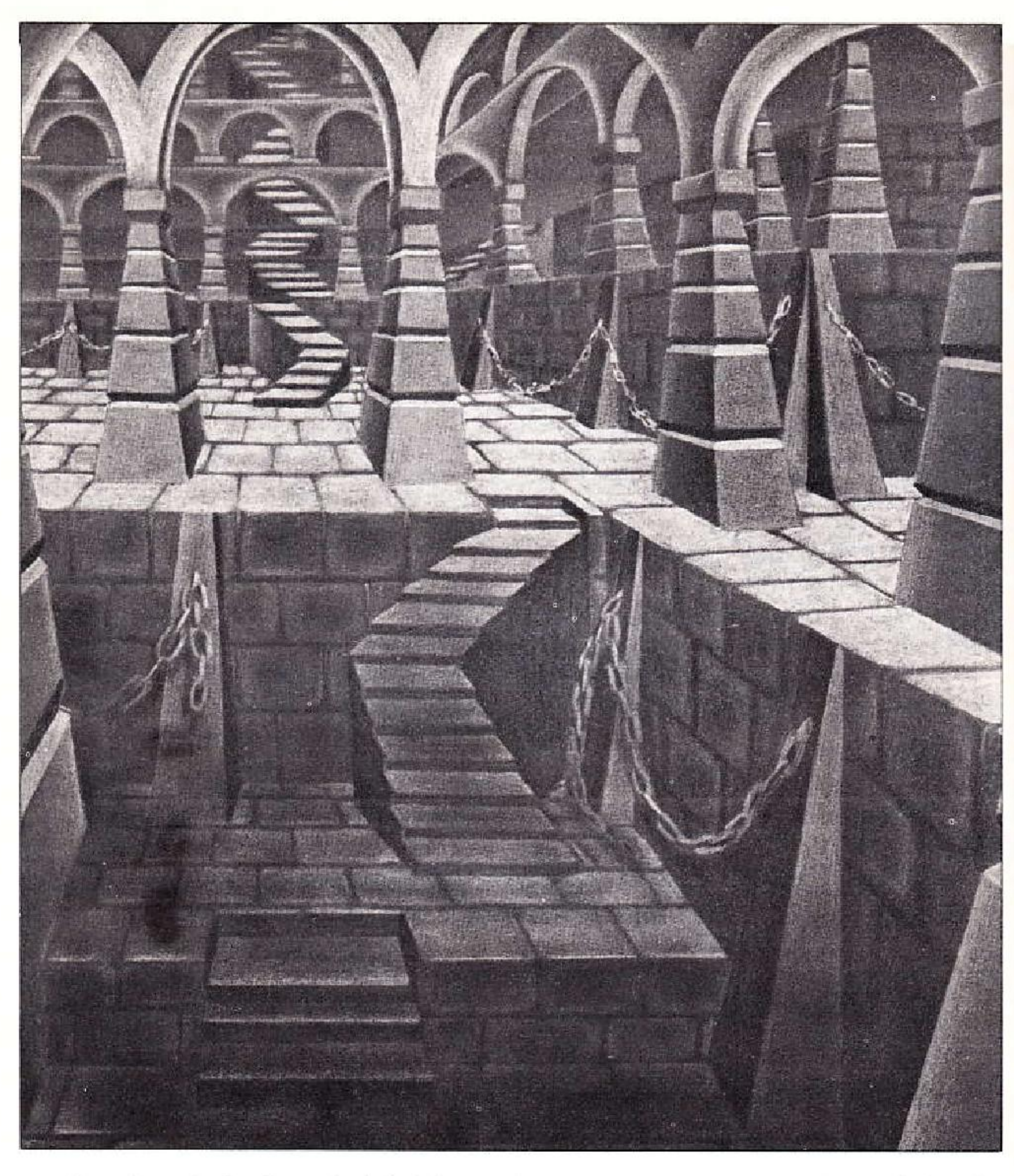
Lo primero que hay que hacer es que uno de los dos jugadores, distribuya los anillos, monstruos, mazmorras y cavernas en los veintitrés castillos. En

LAS SALAS DESLIZANTES



LOS INFIERNOS





caso de que juegen tres jugadores, el que haga de Maestro de los Anillos será quien haga esto. Un dato a tener en cuenta es que los monstruos siempre tienen que estar donde hay un anillo.

Posteriormente hay que colocar el cartucho en la consola y elegir el personaje que se desea.

Consideraremos las reglas para tres jugadores, ya que de dos el Maestro de los Anillos es el ordenador. El Maestro de los Anillos cubre los monstruos y los anillos con las fichas de castillo. Obviamente trece castillos quedarán vacíos pero los Héroes no sabrán cuáles son.

Hay fichas llamadas de "posesión" que pertenecen al Maestro y que las utilizará en su momento para desplazar a un jugador y hechizar a su héroe, haciéndose con el mando y luchando con el otro Héroe.

La duración del juego está determinada por una ficha simbolizada por un reloj de arena. Este reloj se desplaza por una tabla numérica colocada en la parte inferior del mapa. Cada número es una empresa y antes de comenzar el juego, los protagonistas convienen la cantidad de empresas que suponen que bastarán para rescatar los diez Anillos. Si se consigue en este número de empresas ganan los Héroes, pero si no es así gana el Maestro de los Anillos.

Para situar el lugar de la acción hay

una ficha de Búsqueda, simbolizada por una rosa de los vientos, que avanza por el camino elegido desde el puerto hasta el primer castillo. Cada vez que pasa un castillo es una empresa y por supuesto cada enfrentamiento con el enemigo.

En cuanto se llega a un castillo se destapa la ficha y se programa en la consola lo que contiene. Es posible que haya que cruzar un laberinto solo, enfrentarse a un monstruo determinado a tener la suerte de hallar un anillo sin monstruos. Esto sólo puede ocurrir en cuatro oportunidades, ya que los monstruos son seis.

Posesión

Otro aspecto importante del juego es la "posesión". Como ya hemos dicho, ésta es facultad del Maestro de los Anillos. Cuando éste lo cree conveniente, puede tomar posesión de cualquiera de los dos mandos manuales diciendo simplemente "¡posesión!". El jugador al que le ha tocado la mala suerte tiene que ceder su mando y dejar que su héroe se enfrente a su compañero, como si fuese un monstruo más.

Si el Héroe libre conquista un anillo o vence al poseído, éste recupera su libertad y el Maestro pierde una ficha de posesión. Además, el reloj de arena retrocede cinco empresas, salvo en la parte inferior que no puede retroceder más de un espacio. Pero si el Héroe poseído derrota al libre, el reloj avanza cinco espacios y continúa con el Héroe poseído hasta el combate siguiente. Si el Héroe libre es capturado por los monstruos o derrotado por el poseído, el Maestro abandonará la mazmorra al tocar la flecha o uno de los monstruos. Pero ¡atención! el Maestro no deberá tocar nunca el anillo. De tocarlo pierde la posesión y el anillo se adjudica a los Héroes.

Las versiones para cuatro o cinco jugadores, siguen el mismo reglamento para tres jugadores, pero siempre con uno de ellos haciendo de Maestro de los Anillos.

El juego termina cuando los Héroes han conseguido los diez Anillos que buscaban.

Un detalle para vencer a los malditos monstruos y que puede serles de mucha utilidad es que siempre recuerden que no luchan cada uno por su lado, sino que los dos tienen el mismo objetivo. Por lo tanto pueden desplegar una estrategia para vender al enemigo, ya sea uno entreteniendo y sacrificándose incluso con los monstruos, mientras el otro va en busca del anillo. Es conveniente también que no ataquéis de frente, sino que hagáis todas las maniobras para distraer a las bestias del mal. El peor de todos es sin duda el dragón, ya que es muy difícil vencerlo, como no se lo enrede y distraiga lo suficiente. Ese nunca muere.

HEROES

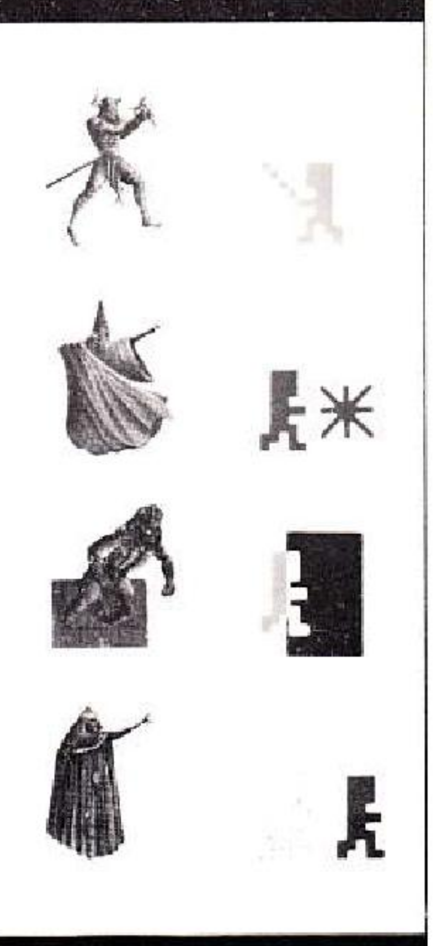
GUERRERO. Es un héroe legendario de las Guerras del Troll. Su arma es la espada de Theor, Comesangre, cuya hoja está encantada y posee un gran poder contra hombres y demonios.

Este héroe es el heredero del Reino de los Siete Países y descendiente directo de Raxell y Willowan I, 12.° Jefe de los Caballeross de Arneim.

MAGO. Es uno de los padres de Merlín. Su poder mágico es tremendo y conoce más de un embrujo. Si un enemigo cae bajo su influjo mágico queda neutralizado durante un breve espacio de tiempo.

FANTASMA. Es la sombra espectral de un caballero, cuya desdicha consiste en que no hallará la paz hasta que no se recuperen los diez Anillos. El Fantasma tiene el poder sobrenatural de atravesar las paredes de piedra y de cristal.

INCONSTANTE. La gran ventaja de este Héroe es que posee el Manto de la invisibilidad. Con él puede desplazarse sin ser detectado por sus enemigos.



MONSTRUOS

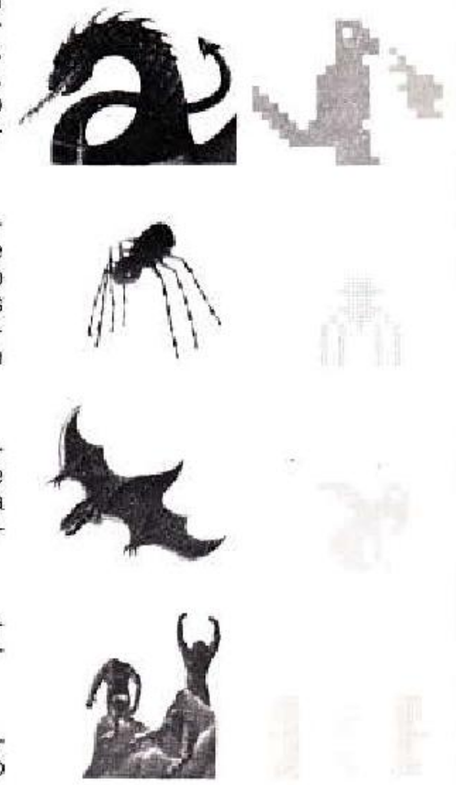
DRAGONES. Hay tres dragones, cuyos nombres son Scortha, Goldfang y Mythrong. Son los enemigos más feroces con los que se topan los héroes. Proceden de las estrellas y no mueren. Apenas si las armas pueden hacerlo retroceder. Son malignos y traicioneros.

SPYDROTH TYRANTULUS. Su forma es la de un arácnido y hay tres de ellos en las fichas, el mismo número que los dragones. Estos monstruos son de pesadilla. Se ensañan comiendo carne viva con la que prolongan su vida.

ANQUILOPTEROS. Según la leyenda proceden de los vampiros. Siempre están sedientos de sangre y empalan a sus víctimas en sus espolones. Tampoco mueren y sólo retroceden.

ORCOS. Son ogros diminutos, horribles y malignos. Matan sólo para divertirse.

FIREWRATHS. Son las almas esclavizadas por el dragón. Su contacto es mortal.



Rick Deckard

EL MISTERIO DE KEOPS

Por Armando S. Blume

Otra interesante aventura de nuestro amigo Rick Deckard. Al célebre detective intemporal se le plantea una nueva y curiosa incógnita: el Misterio de la Pirámide de Keops. Un juego en el que tú intervienes. ¡Atrévete y recorre los pasadizos de esta histórica especulación!

Rick Deckard reposaba una mirada negligente a través de los ventanales de su estancia. La lluvia radioactiva no cesaba y los cristales se hallaban permanentemente empañados de vaho contaminante. En los tiempos que corrían resultaba ya una vana pretensión el respirar aire purificado, pero, sin embargo, en ese momento la tragedia generalizada de su especie no le deprimía. Acababa de cumplimentar con éxito su última y peligrosa misión como "blade runner". Su pobre espíritu se hallaba plenamente satisfecho, la captura y eliminación de aquellos trece Nexus 7 había resultado una tarea muy difícil. Los Nexus 7 habían sido creados como una versión más sofisticada de sus antecesores, los Nexus 6, tras profundas investigaciones de un ingeniero genético de la Tyrell Corporation, el Dr. Adolf Von Reich. El célebre científico había agregado a sus nuevas criaturas una cierta intuición sensitiva para el conocimiento de la videocinemática, con la finalidad de emplear a los replicantes como operadores en las gigantescas videopantallas interestelares que se venían utilizando como entretenimiento para las naves espaciales de larga distancia. Pero el Dr. Von Reich había cometido un lamentable error en los circuitos cerebrales de los Nexus 7, y éstos habían degenerado en auténticos delincuentes galácticos, dedicándose a la videopiratería espacial y fundando la distribuidora PRODUCCIONES MAKOKO, con sede en el satélite DRAKE II. Los replicantes-piratas habían regresado al planeta Tierra con la finalidad de sustraer las cintas magnéticas del último éxito terrícola: "LO QUE EL PLUTONIO SE LLEVO". Obra maestra basada en el duro enfrentamiento que tuvo como protagonistas a los Bolcheviques Reformados de St. Petesburgo y a los Atómicos de Texas, y que inevitablemente originó la Tercera Guerra Terminal. Sin embargo, la precisa actuación del "blade runner" Deckard impidió la comisión del atentado. Rick localizó a los trece Nexus 7 en la Videoteca Municipal de Brooklyn, donde habían acudido a documentarse sobre cine sueco, y allí mismo, sin posibilidad de escape, fueron acribillados por las fulgurantes ráfagas de nuestro héroe. Misión cumplida. Por ello Rick Deckard reposaba, ahora, una mirada negligente a través de los ventanales de su estancia.

–La cena estará enseguida, cariño.

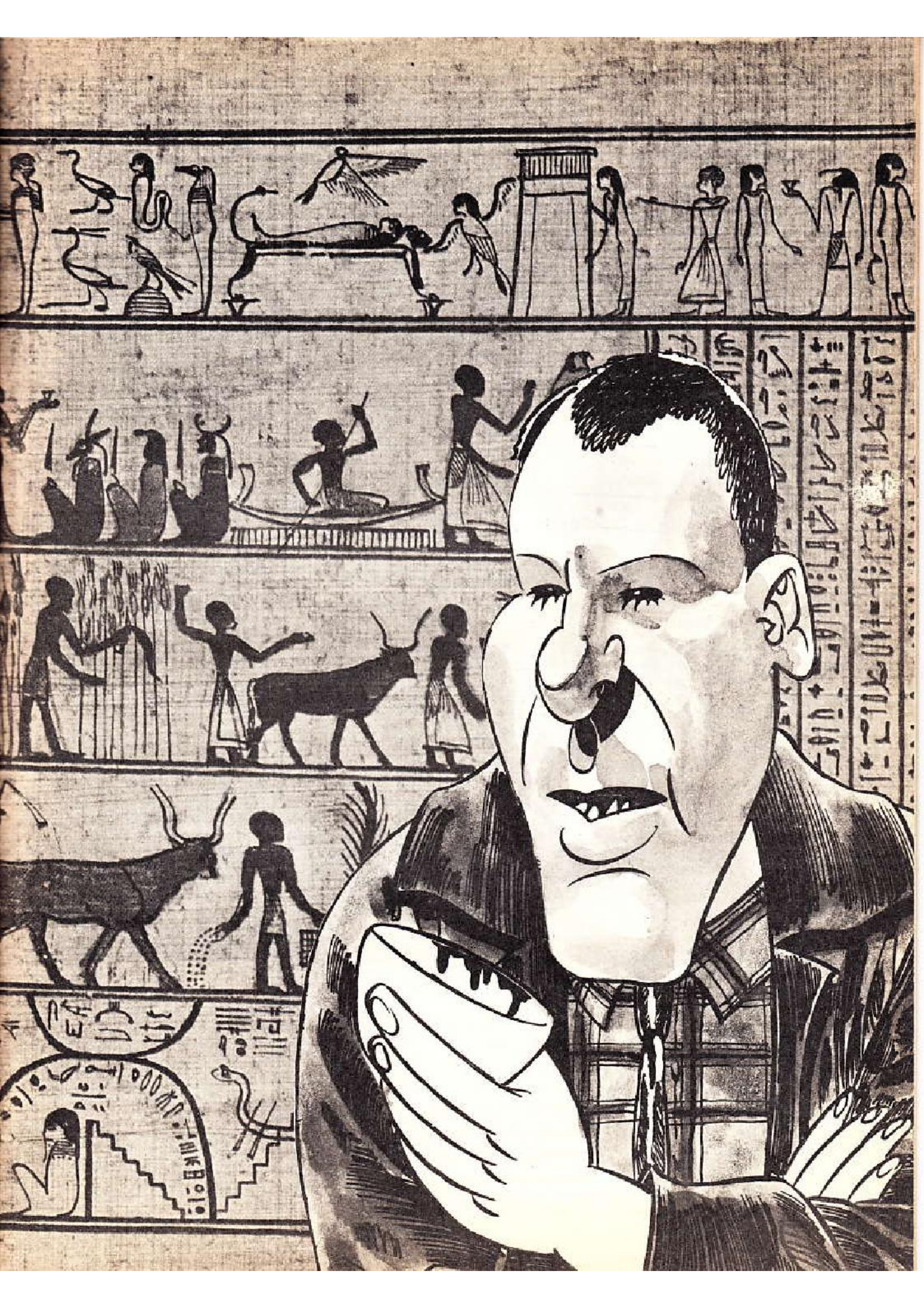
–La voz de su mujer despejó los recuerdos y meditaciones de nuestro amigo Deckard.

–¿Qué tenemos hoy para cenar? –preguntó Rick.

–Arroz con almejas artificiales –respondió ella.

Y Rick Deckard, ante tal poco sugestiva proposición culinaria, decidió tomarse como aperitivo un pequeño viaje temporal en su viejo HG, su máquina del tiempo.

La máquina experimentó sus acostumbradas convulsiones y Rick comprobó que había atravesado una vez más la dimensión Espacio-Tiempo. Observó el visor cronológico: "Egipto, 26 de marzo de 1881, 22,30 hs." Descendió de su HG y se quedó estupefacto ante la inmediata presencia de las tres Pirámides de Gizeh. Rick desconocía personalmente tales ejemplos históricos del culto a la vida eterna. Keops, Kefrén y Micerino. Sin exagerar, podría asegurar que ninguna obra humana le había causado una impresión tan profunda como las tres colosales Pirámides. En la noche iluminada por la luna, mostraban una indescriptible majestad y sus imponentes siluetas se recortaban sobre el gris azulado del cielo nocturno. Al pie de las Pirámides se sentía empequeñecido, presa del vértigo. ¡Qué influencia tan extraordinaria ejerció la creencia en la otra vida sobre la cultura egipcia!



Mientras Deckard salía de su asombro, dos figuras se le acercaban a paso calmado atravesando la noche.

—¡Buenas Noches, caballero! ¿Bello espectáculo, verdad? —Manifestó correctamente uno de los dos espectros.

Rick, sobresaltado, sólo pudo asentir con un breve movimiento de cabeza.

—Permítame que nos presentemos— dijo el más joven de los espectros.

—Mi nombre es William Flinders Petrie, arqueólogo. Y el caballero que me acompaña es el eminente egiptólogo Sir Archibald J. Makendrick de la Universidad de Liverpool. Y nuestro lema es el siguiente: "ponderando bien la veneración de lo antiguo y la curiosidad de saber, hay que rascar la tierra egipcia grano a grano, no solamente para ver lo que esconde en sus profundidades, sino también para reconocer cómo había sido antaño lo ahora oculto, cuando vivió a la luz del sol."

—Es un placer conocerles —manifestó Deckard, asombrándose de nuevo.

—Mi nombre es Rick Deckard y soy un viajero del Tiempo y del Espacio.

—Curiosa profesión —comentó Sir Archibald sin inmutarse. Y continuó— Debo poner en su conocimiento, caballero, que se halla usted ante la más grande obra arquitectónica de toda la Antigüedad: la Pirámide de Keops, Faraón de la IV Dinastía del Antiguo Imperio, época pletórica de la civilización egipcia. Y Keops, descendiente directo del sublime Amo, acumuló tras sus conquistas la mayor riqueza de todos los tiempos, en oro y piedras preciosas, que se halla sepultada en el laberinto sellado de su cámara mortuoria.

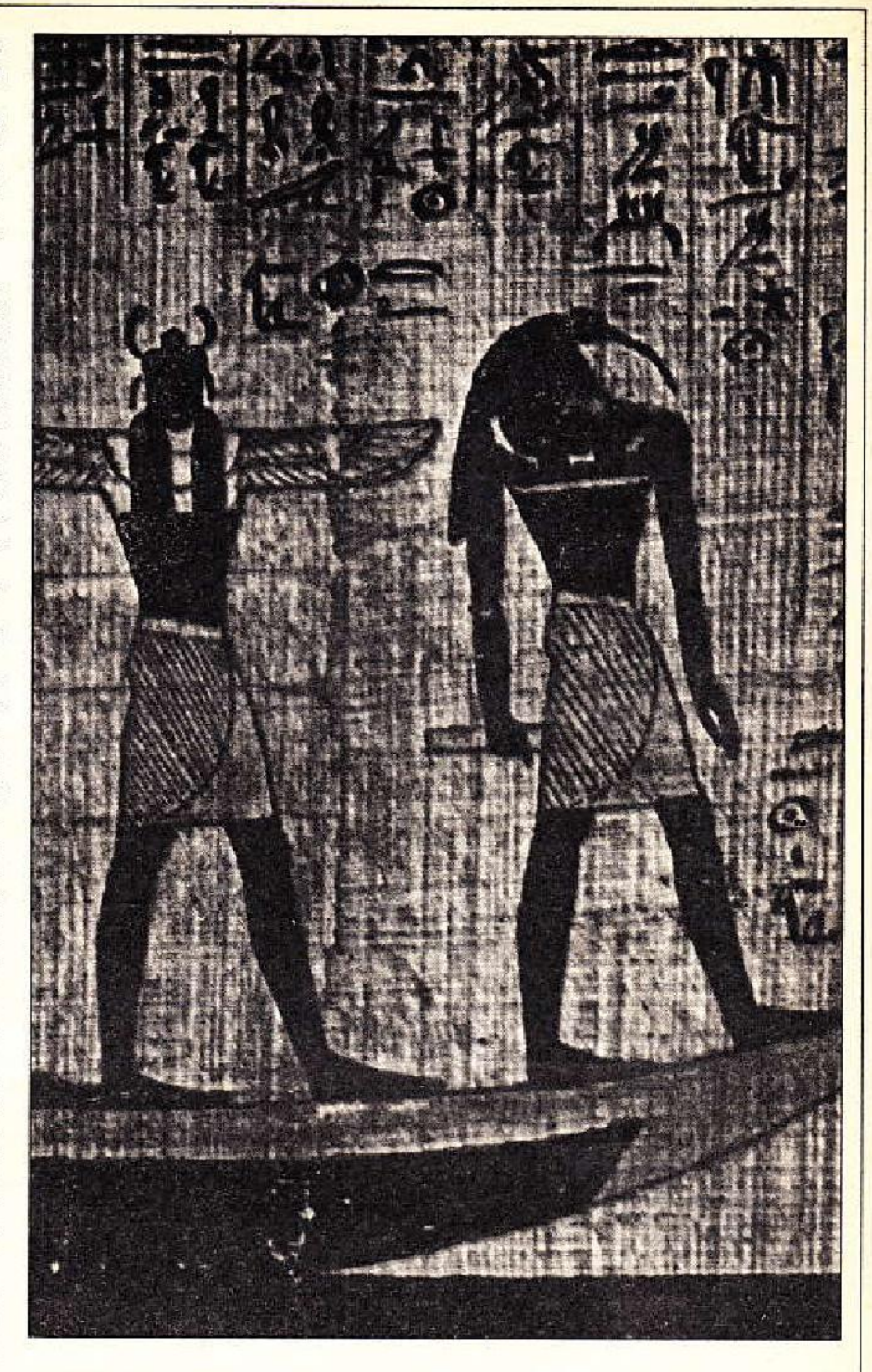
Ante el discurso de Sir Archibald, Rick continuó asombrado, sin manifestar palabra alguna.

—En efecto —William F. Petrie afirmó las explicaciones de su colega Makendrick—. La maravilla inexplicable de Keops, tres millones de piedras calizas de Mokatam, edificadas con veinte años de cautiverio y sufrimiento, la mayor manifestación pétrea dedicada a la memoria de un hombre, el reposo del Faraón en la Noche de los Tiempos.

—¿Y cuál es el motivo de vuestra presencia aquí? —Preguntó Deckard, con una latente curiosidad reflejada en el brillo de sus ojos futuros, iluminados, ahora, por la luz del pasado.

Nuestro objetivo es dilucidar el Misterio de la Pirámide —respondió Sir Archibald—. Tras numerosos años consagrados a la investigación, finalmente hemos hallado el camino para despejar la incógnita de Keops, la embriaguez del poderoso que perdió la medida de los demás mortales.

—Hemos hallado el pasadizo secreto que conduce a la cámara del sarcófago —confirmó William F. Petrie— y hacia allí nos dirigimos. Acompáñanos y serás testigo de un misterioso descubrimiento.



Bajo la luz de la luna, tres sombras definidas recorrían la noche y se acercaban lentamente al pie de la monumental Pirámide. Tras su fantasmagórico paseo, se introdujeron a través de una simulada grieta de la sección norte, iniciando el tortuoso camino de la oscuridad eterna.

Una larga hora deambulando hacia el centro de la Pirámide iluminados por las antorchas de Petrie y la linterna-láser de Rick Deckard, llevó a nuestros tres protagonistas hasta una enorme antesala en la que nacían tres largos y estrechos pasadizos. Una antigua inscripción se vislumbraba sobre cada uno de ellos, Sir Archibal se brindó con premura a traducir la vieja escritura ideogramática de las tres inscripciones. La primera indicaba EL CAMINO DE LAS VANIDADES, la segunda LA SENDA DEL PODER Y LA FORTUNA, y la tercera LA FUENTE DE LA SABIDURIA.

—¿Qué pasadizo escoger? —se preguntaron nuestros héroes.

¿Qué misterio nos depara cada una de estas tres posibilidades?

¿Cuál eligirías tú, amigo lector?

SOLUCION

EL ORO DE LOS TEMPLARIOS ¿CUAL ES EL CAMINO DEL TESORO?

La escalera:

Antoine acompañó a la mujer de Rick hasta la puerta y vio como se alejaba por el sendero. Mientras tanto Marie-Ann cogió la mano de nuestro amigo y lo llevó al pie de la escalera.

–Oye, tengo la corazonada de que este es el camino correcto.

–¿Estás segura? –la interrogó Rick.

–¡Nooo! –gritó su amigo Antoine–. Eso es lo que pretenden los Templarios.

–Sospecho que tienes razón, pero lo intentaré –dijo Rick y comenzó a bajar lentamente por la escalera que llevaba a los sótanos.

Al poco tiempo se perdió de vista y los niños no supieron nunca más de Rick. Este no era el camino correcto.

Pasaje subterráneo

La mujer de Rick besó a su marido y le dijo:

–Te esperaré con un buen soufflé, querido.

Y al instante se marchó dejándolo con los dos niños que enfrentaron a Rick.

–Mira –habló Antoine con un ligero temblor en la voz–, creo que los Templarios eran muy afectos a los conjutos y brujerías y no me extrañaría que hayan escondido el tesoro en el Lago de los Siete Espíritus.

–Pues bien, vamos allá.

Y diciendo esto los tres se encaminaron por un sendero que muy pronto los llevó a una cueva junto al muro. Encendieron unas antorchas, que hallaron en el lugar, y comenzaron a descender.

Dos horas más tarde llegaron al Lago de los Siete Espíritus. Una brisa repentina les apagó las antorchas y, a duras penas, en la oscuridad, siguieron caminando hasta llegar a una extraña luminosidad. Esa claridad provenía de una gruta, cuyas paredes eran de una roca fosforescente. Al fondo de ella, sobre un pequeño montículo, había un cartel que decía: "El verdadero tesoro de los hombres reside en su corazón" y junto a él un medallón de oro con una cruz de piedras preciosas.

El sendero del bosque

La mujer de Rick besó a su marido y se marchó.

Los niños entonces miraron a Rick y le indicaron el sendero del bosque.

–Creo que la escalera es una trampa –dijo Marie Ann.

–Yo también lo creo y pienso lo mismo del Lago de los Siete Espíritus–, afirmó Antoine.

–Por lo tanto –dedujo Rick–, será cuestión de ir por el bosque.

Y se pusieron en marcha. Durante muchas horas caminaron por entre la maleza hasta que se hizo la noche y llegaron a un pequeño claro. Allí se dispusieron a descansar y al levantar unas ramas descubrieron una loza.

–¡Lo encontramos! ¡Lo encontramos! –gritaron los niños.

Entonces Rick Deckard, con el corazón palpitándole de emoción, levantó la pesada piedra. Los tres vieron la entrada de un pasadizo y sin pensárselo se largaron por él. Al final del pasadizo hallaron un cofre repleto de joyas preciosas echas de oro, plata y piedras que lanzaban mil y un color. Felices comenzaron a saltar alrededor, pero muy pronto Rick les quitó la alegría.

–Este tesoro es falso –dijo.

¡ATENCION CONCURSANTES!

Como al cierre de este número aún seguíamos recibiendo las respuestas, daremos a conocer la lista de GANADORES en el próximo. QUEREMOS QUE PARTICIPEN TODOS.

EL GOLFO EL POKER ESPAÑOL

Es un juego de envite por antonomasia y que lamentablemente ha caído en desuso pues requiere que sus jugadores prestren una gran atención y retengan en la memoria las cartas que pasan por sus manos a fin de ganar la partida.

Para jugarlo se necesita una baraja española de 28 cartas –**nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro** y **tres**– y un resto de fichas previamente convenido para efectuar los envites. El valor de las cartas es en de su número índice, por lo que la mayor resultará el nueve y la más pequeña el tres.

El número de jugadores es obligatorio de cuatro, pero en cada mano tan sólo juegan tres porque el que da las cartas no participa en la misma.

El objetivo del juego es conseguir la mayor puntuación combinando cuatro cartas del mismo palo. Como cada jugador recibe cinco cartas, según el valor que hemos indicado el punto mayor que puede tenerse es de 30, o sea por ejemplo el nueve, el ocho, el siete y el seis de bastos, la otra carta aunque sea del mismo palo no cuenta para la puntuación.

Hay que tener muy presente antes de explicar la mecánica de la partida que, como en todos los juegos de envite, no basta tener la mejor puntuación en mano para ganar, sino que además hay que aceptar el mayor envite de la mesa. Con ello ya podemos adelantar que cabe la posibilidad de confundir a los compañeros haciendo la jugada de "farol", es decir apostando un número elevado de fichas para que los contrarios que tengan un juego regular no se arriesguen y no vayan a la apuesta perdiendo de este modo la mano.

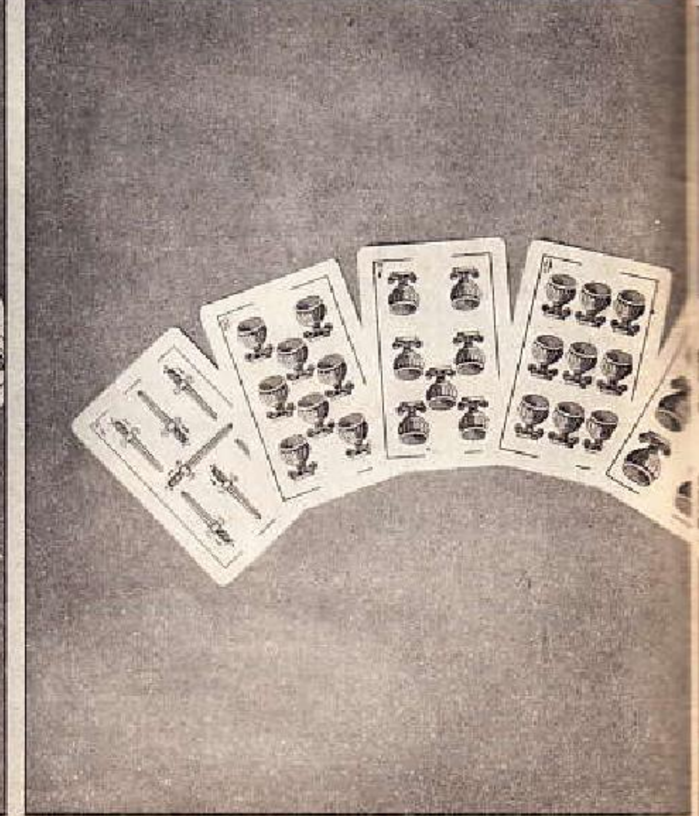
Mecánica del juego

Ya hemos indicado que de los cuatro jugadores sólo toman parte tres. El que da cartas debe hacerlo en orden contrario a las agujas del reloj. En primer lugar servirá sólo dos cartas a todos los jugadores que, según el juego que tengan, podrán **pasar** –es decir no apostar– o **envidar** con una cantidad de fichas. Si hubiera un primer envite los jugadores que no asistan ya no tienen derecho a recibir más cartas ni a participar en la continuación del juego. Esta regla se aplica para cada envite. Si todos los jugadores han pasado o alguien ha envidado y los demás han aceptado, el que reparte entregará tres cartas más a los

Por descontado que ni los descartes, ni las jugadas deben mostrarse hasta el final de la mano. Aquí los enseñamos para ver quien gana. En este caso el jugador de la derecha.



Este jugador tiene la máxima jugada del golfo ¡30 puntos! como está "ro… padas ya sabe que en la mesa hay un palo que no puede tener más de 2…



jugadores, lo que dará origen a nuevos envites. Tras esto, los jugadores podrán descartarse de las cartas que consideren malas y se originará una nueva ronda de envites –aceptados o no– y tras la cual se procederá a un nuevo envite y al definitivo descarte. Para que se comprenda exactamente la mecánica resumiremos el orden:

1.– Dos cartas de reparto en mano: primeros envites.
2.– Cinco cartas del reparto: segundos envites.
3.– Primer descarte: terceros envites.
4.– Segundo descarte: cuartos envites y final de juego.

Tal como hemos indicado para las apuestas y aceptación se seguirá la mecánica normal de los juegos de envite, es decir que si alguien no asiste a la jugada no puede ganar jamás aunque su juego sea excepcional. El jugador que gana, si no ha ido nadie, no tiene ninguna obligación de enseñar su jugada.

Bueno, ahora ya estáis en condiciones de jugar al golfo, sin embargo como habréis observado con tantos descartes, cada jugador puede hacerse de cartas distintas de otros palos, que no son del mismo juego, puede indicar aproximadamente que juego tienen los contrarios, por ello tal como hemos señalado para jugar al golfo se necesita una gran retentiva. Hay que tener presente como regla de oro que, al comprobar los descartes que se efectúan –me refiero a los propios, ya que no está permitido consultar las cartas descartadas de los demás jugadores, como es de lógica– si uno ha visto un nueve de otro palo, la mayor jugada de ese palo que hipotéticamente puede haber en la mesa es 26 ya que como mucho el otro jugador podrá tener el ocho, el siete, el seis y el cinco de ese palo. Sucesivamente la vista de un ocho aislado rebaja la jugada a 27, la vista de un siete rebaja a 28 y la vista de un seis a 29 puntos. Como hay dos descartes téngase en cuenta que pueden verse más cartas de un palo con lo cual los rebajes de puntuación serán mayores. Si se observa esta regla para lo que se requiere gran retentiva uno puede convertirse en un buen jugador de golfo, recordad que la práctica es la mejor manera de dominar cualquier tipo de juego.

El Giley

Se trata de una variante del golfo que también tiene su intríngulis y resulta muy divertida. Aquí las cartas a emplear son los **ases, reyes, caballos, sotas, sietes, treses** y **doses.** El **as** vale 11 puntos; las **figuras, treses y doses** 10; y el **siete,** 7 puntos.

El objeto del juego es sumar el mayor número de puntos con cartas del mismo palo, con lo que ya vemos que la mayor jugada posible es tener 41 puntos en la mano, y que en el golfo el máximo de cartas que recibe cada jugador es de cuatro.

Aquí el número de jugadores también es el mismo que en el golfo y se deben observar las mismas reglas, es decir el que reparte las cartas no juega. El que reparte entregará dos cartas a cada jugador y se procederá a la ronda de paso o primeros envites, luego entregará dos cartas más y se procederá otra vez al paso y al envite, pero en el giley en lugar de dos descartes sólo se podrá hacer uno, con lo que las posibilidades de restar puntuación que veíamos en el golfo son menores. Por último se procederá al envite final.

En este juego sucede muy a menudo que dos jugadores tienen los mismos puntos, en caso de empate a puntos siempre gana la mano.

Variantes del Giley

Puede jugarse con **palo de favor,** es decir los jugadores convienen de antemano un palo que valdrá más que todos los restantes. Supongamos que sea el palo de copas, así pues, 41 puntos de copas es la mayor jugada de la mesa que nadie puede superar.

También puede jugarse con preferencia de palos, estableciéndose el orden tradicional del valor en las cartas españolas: oros, copas, espadas y bastos. Siendo la máxima jugada dentro de los 41 puntos el de oros y la menor la de bastos.

Un último consejo

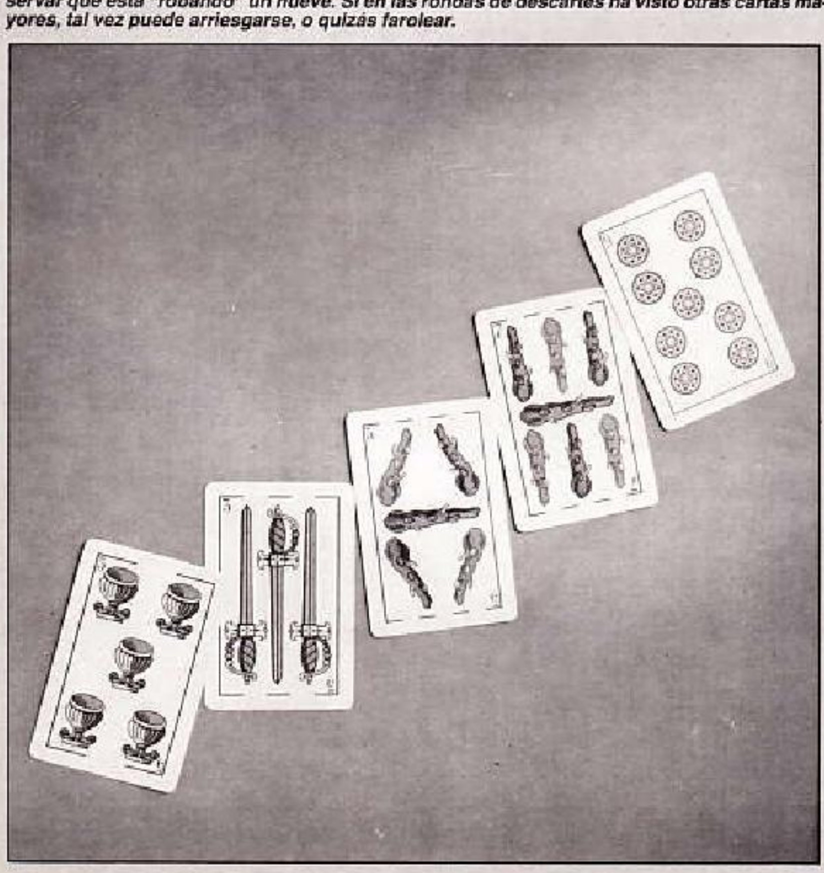
Ya sabemos que en todos los juegos de envite influye muchísimo el factor sicológico, de modo que con una jugada relativamente mala y a base de envites oportunos puede ganarse la mano. Sin embargo, en el caso del giley puede decirse que:

1.– Son cartas de apertura para el primer envite dos del mismo palo.
2.– Son cartas con las que puede aceptarse este envite dos de un mismo palo preferentemente si se tiene ya el as.
3.– Son cartas de puja un as y una de valor 10.
4.– Con estas mismas cartas puede aceptarse la puja.
5.– Para sostener envites y aceptarlos tras el descarte deberán tenerse por lo menos tres cartas del mismo palo cuya puntuación sea superior a 30 puntos.

Y ahora mucho tino, no olvidéis que este tipo de juegos debe jugarse con un resto –cantidad de fichas igual para todos los jugadores– prefijado y que los envites siempre deben realizarse en función de las fichas que uno tiene en su poder, es decir jamás se puede sobrepasar el resto convenido.

...o" el siete de es-
...ntos.

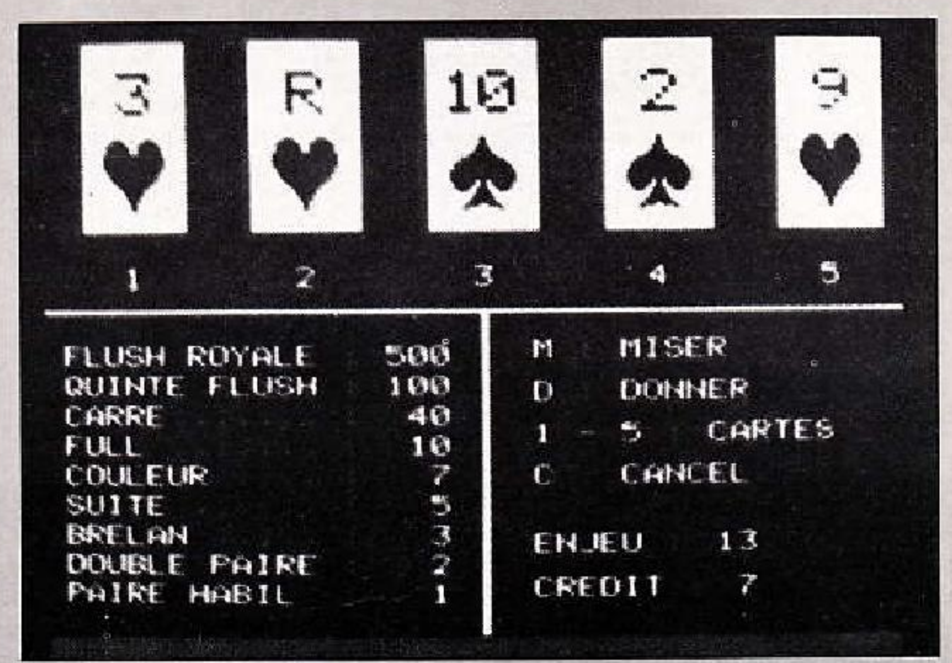
Doce tantos –cinco y siete de copas– la jugada es muy baja, sin embargo el jugador ha de observar que está "robando" un nueve. Si en las rondas de descartes ha visto otras cartas mayores, tal vez puede arriesgarse, o quizás farolear.

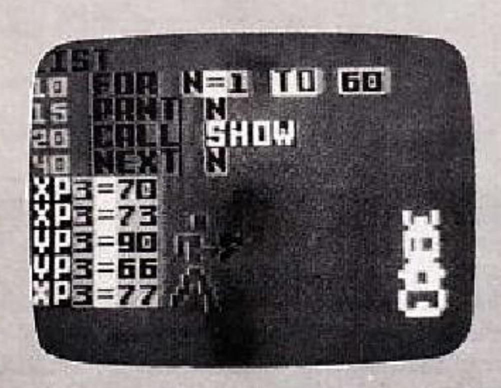


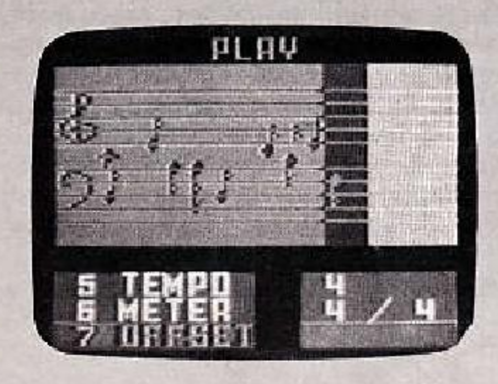
¿TE ANIMAS A ESCRI

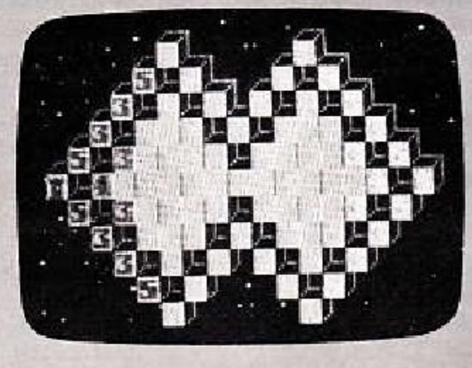
Los programas de un ordenador como los guiones de una película se "escriben". Pero el idioma que se utiliza no es el inglés, el francés o el castellano, sino uno especial que los ordenadores entienden (Basic, Logo, etc.). Hasta hace algún tiempo los poseedores de un ordenador tenían que escribir sus propios programas, pero en la actualidad ya existen miles de programas escritos para las más diversas funciones. Tales programas escritos se llaman software y no presentan más dificultad para su uso que la que puede presentar un disco o una cassette. Basta con colocar el disquet o cartucho apropiado para que el ordenador haga lo que tú deseas (archivar, hacer la contabilidad o jugar a tal o cual juego). Otra cosa es escribirlos.

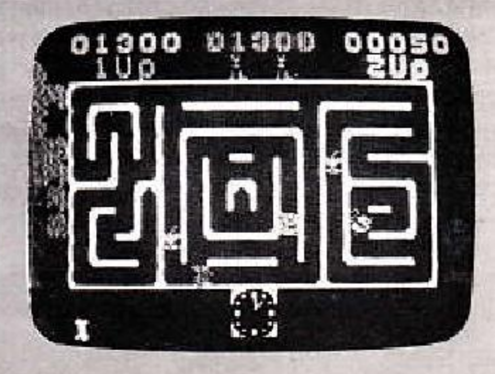
Para que un ordenador almacene en su "cerebro" todo aquello que nosotros deseemos, necesita que le dictemos todos los datos de un modo preciso. El conjunto de datos para una determinada función se llama programa. ¿Sabes cómo se "escribe" un programa?











En principio la tarea de hacer un programa es fatigosa y realizada por ingenieros de software, también llamados programadores. Si tú te consideras que eres capaz de escribir un programa tienes que tener en cuenta los siguientes pasos.

Lo primero es tener claro qué es lo que quieres que el ordenador haga. Vamos a suponer que te interesa hacer un juego. En ese caso tienes que determinar qué juego quieres, un black-jack, por ejemplo. Tienes que pensar a partir de ese momento en exponer un procedimiento, paso a paso, para ejecutar la tarea. Ese procedimiento tiene que estar en relación directa con la esencia del juego. En el caso del black-

BIRLO?

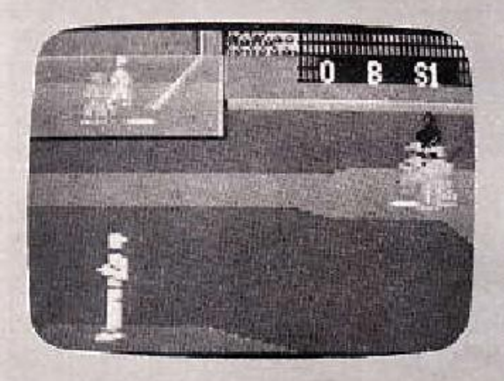
jack tienes que hacerte a la idea de que coges un naipe y lo barajas después das dos cartas a cada jugador y le preguntas al primero si quiere otra. Si la tercera carta no ha hecho que supere los 21 puntos, pregúntale si quiere otra.

Una vez que has establecido la tarea y el procedimiento, te sientas frente al ordenador y le das las órdenes en el lenguaje que él pueda entender. Una orden típica en el caso del blackjac puede ser "¿quieres otra carta?". El ordenador, que interpreta las órdenes con una palabra a la vez, reconoce la palabra **print**. Además está preparado para recoger mensajes para interpretar mensajes que aparecen entre comillas y traducirlos, carácter por carácter, en secuencias de números. Estos números, por su lado, son traducidos en





```
800 FOR G%=1 TO 1500:NEXT
810 MOVEX%+32,Y%-16:GCOL4,0:PL
OT21,EX1%,EY1%:PRINTCHR$215:MOVE
X%+32,Y%-16:PLOT21,EX2%,EY2%:PRI
NTCHR$217
820 SOUND0,1,6,1
830 FOR G%=1 TO 10:VDU19,0,RND
(16)-1,0,0,0:VDU19,7,RND(16)-1,0
,0,0:FOR G1%=1 TO 1000:NEXT NEXT
:VDU19,0,0,0,0,0,19,7,7,0,0,0
840 FU%=FU%-100:PROCFUEL:ENDPR
OC
850 DEFPROCKEYS
860 IF INKEY(-58) PROCMAK(0,-16
)
870 IF INKEY(-42) PROCMAK(0,16)
880 IF INKEY(-26) PROCMAK(32,0)
890 IF INKEY(-122) PROCMAK(-32,
0)
900 IF INKEY(-99) PROCFIRE1
910 *FX15,0
920 ENDPROC
930 DEFPROCMAK(X2%,Y2%)
940 X1%=X%:Y1%=Y%
950 X%=X%+X2%:Y%=Y%+Y2%
960 MOVE X%,Y%:GCOL4,3:PRINT C
HR$(229+A(F%)):MOVEX1%,Y1%:GCOL4
,0:PRINT CHR$(229+A(F%))
970 ENDPROC
980 DEFPROCF1:FU%=FU%-1:PROCFU
EL:ENDPROC
990DEFPROCFIRE1
1000 MOVE -640,-100:GCOL4,1:DRA
W0,0:MOVE640,-100:DRAW0,0:SOUND2
,1,100,1:MOVE-640,-100:GCOL4,0:D
RAW0,0:MOVE640,-100:DRAW0,0
1010 FU%=FU%-5:PROCFUEL
1020 MOVE0,0:IF POINT(0,0)<>0 T
HEN PROCEXPLODE
1030 ENDPROC
1040DEF PROCSCORE:VDU4:PRINT TA
B(-0,30);"SCORE:";S%;:VDU5:ENDPR
OC
1050DEFPROCFUEL:VDU4:PRINTTAB(0
,30);"FUEL:";"      ";TAB(5,30);FU
%;:VDU5:ENDPROC
1060 DEFPROCEXPLODE:SOUND0,1,20
0,10:GCOL3,RND(16)-1:FOR G%=1 TO
 20:MOVE X%,Y%:PRINT CHR$(200+G%
):FOR G1%=1 TO 100:NEXT:NEXT:SOU
ND0,1,100,10:MOVE X%,Y%:GCOL0,0:
PRINT CHR$255:PLOT69,0,0
1070 PROCSIGHT
1080 IF A(F%)=1 THEN S%=S%+1
1090 IF A(F%)=2 THEN S%=S%+10
1100PROCSCORE:FOR G%=1 TO 4000:
NEXT
1110 A(F%)=0
1120 ENDPROC
1130 DEFPROCSIGHT
1140 GCOL0,9:MOVE-10,0:DRAW-50,
0:MOVE20,0:DRAW60,0:MOVE0,10:DRA
W0,50:MOVE0,-10:DRAW0,-50
1150 ENDPROC
1160 DEFPROCHYPERSPACE
1170 S%=S%+FU% DIV 10:PROCFUEL
1180 FOR I%=1 TO 30
1190 VDU19,0,RND(16)-1,0,0,0
1200 MOVE0,0:GCOL4,RND(16)-1:DR
AW640,512:MOVE0,0:DRAW640,256:MO
VE0,0:DRAW640,0:MOVE0,0:DRAW640,
-256:MOVE0,0:DRAW640,-512:MOVE0,
0:DRAW320,-512:MOVE0,0:DRAW0,-51
2:MOVE0,0:DRAW-320,-512:MOVE0,0:
DRAW-640,-512:MOVE0,0:DRAW-640,-
256:MOVE0,0
```



una secuencia correspondiente de señales electrónicas. Estas señales –a su vez– son enviadas a un canon de electrones colocado en el tubo catódico que está detrás de la pantalla de vídeo del ordenador, a la cual llegan dichas señales. Los electrones chocan con trozos de fósforo que recubren la pantalla y los energiza, iluminando un dibujo de puntos. Estos puntos son los que forman los caracteres del alfabeto deletreando el mensaje insertado: "¿Quieres otra carta?".

Pero todo lo antedicho no tienes que preocuparte, porque ya tienes suficiente trabajo con tus manos para escribir las órdenes en la memoria del ordenador y probarlas para ver si hacen lo que tienen que hacer. Podemos decirte que hasta un programa para jugar al blackjack puede crecer rápidamente a centenares de líneas, cada una de las cuales cargada de órdenes interrelacionadas y caracteres alfanumerales. Pero atención, si uno solo de estos caracteres está mal puesto, existe la posibilidad de que el programa no funcione correctamente. Estas erratas en el software son llamadas "bugs" o bien "piojos" o "bichos".

Cuando el programador ha probado y corregido a fondo su trabajo, lo almacena en una cinta o disco magnético de la misma manera que se graba una canción o un discurso en una grabadora. Una vez que tiene esta cinta o disco, el jugador sólo tiene que meterle en la ranura correspondiente de su ordenador para jugar tranquilamente. Mientres tanto el disco gira y un cabezal reproductor se mueve sobre su superficie, recogiendo e interpretando las instrucciones escritas por el programador. Cuando el disco deja de girar o la cinta se detiene una réplica exacta del programa se halla impresa en la memoria temporal del ordenador, sin errores y listo para repartir las cartas.



TURTLES (Tortuga)

Philips
Consola: Videopac G7000
Mandos: Palanca
Jugadores: 1 ó más

Al jugar a este divertido juego de Philips entras en un hotel en el cual habitan unas crías de tortuga, pero también hay huevos de escarabajos, que son muy peligrosos para la salud de la tortuga madre. Nada más empezar aparece un plano de los pasillos y las habitaciones del hotel. Aparte de las pequeñas tortuguitas y de los huevos de escarabajo están los escarabajos medio adultos y digo medio, porque son azules y ciegos.

Para defenderse de los escarabajos la tortuga adulta puede tirar una bomba que, al ser tocada por los bichos estalla. Pero la tortuga tiene un número limitado de bombas, por lo que tiene que cuidarlas para los momentos de mayor apremio. Cuando ya no le quedan aparece en la pantalla una estrellita intermitente, que es lugar donde puede recargar sus bombas.

Una vez salvadas todas las tortuguitas de la primera planta se pasa a la segunda y luego a la tercera, que es diferente a las dos anteriores. Por supuesto que, a medida que asciendes, es mucho más difícil el rescate.

Tiene cuatro tortuguitas para intentar el rescate. Por cada tortuguita salvada consigues 100 puntos y por llevarla a casa otros 150. Eliminar un escarabajo son 50 puntos y 80 cuando lo hallas en una habitación. ¡Difícil! ¡Pero estoy segura que tú lo conseguirás! ¡No seas lento tortuguín!

Tu misión es rescatar por medio de una tortuga adulta a las tortuguitas y ponerlas en sitio seguro. En cada habitación hay un signo de interrogación. Es decir que tú no sabes qué hay en ella, pero tienes que entrar lo mismo. Si encuentras una tortuguita, ésta se subirá a la espalda de la adulta, la cual tendrá que llevarla a una casita que se aparecerá en cualquier sitio de la pantalla. Pero si lo que hay es un huevo de escarabajo, la tortuga tiene que salir muy rápido y tratar de despistar al escarabajo que ha roto su cascarón. El mínimo roce con él la tortuga muere.

A medida que el tiempo pasa los escarabajos pasan de ser azules rojos y ya ven un poco. Después cambian a otro color y pueden ver perfectamente. Entonces persiguen implacablemente a nuestra amiguita y sólo podrá eludirlos sólo si es más lista que ellos.

SUPER COBRA

P.B.P. Parker
Consolas: Atari
Mandos: Palanca
Jugadores: 1

Este es uno de los juegos más apasionantes que te puedes encontrar. Ya es muy popular en las máquinas de salón.

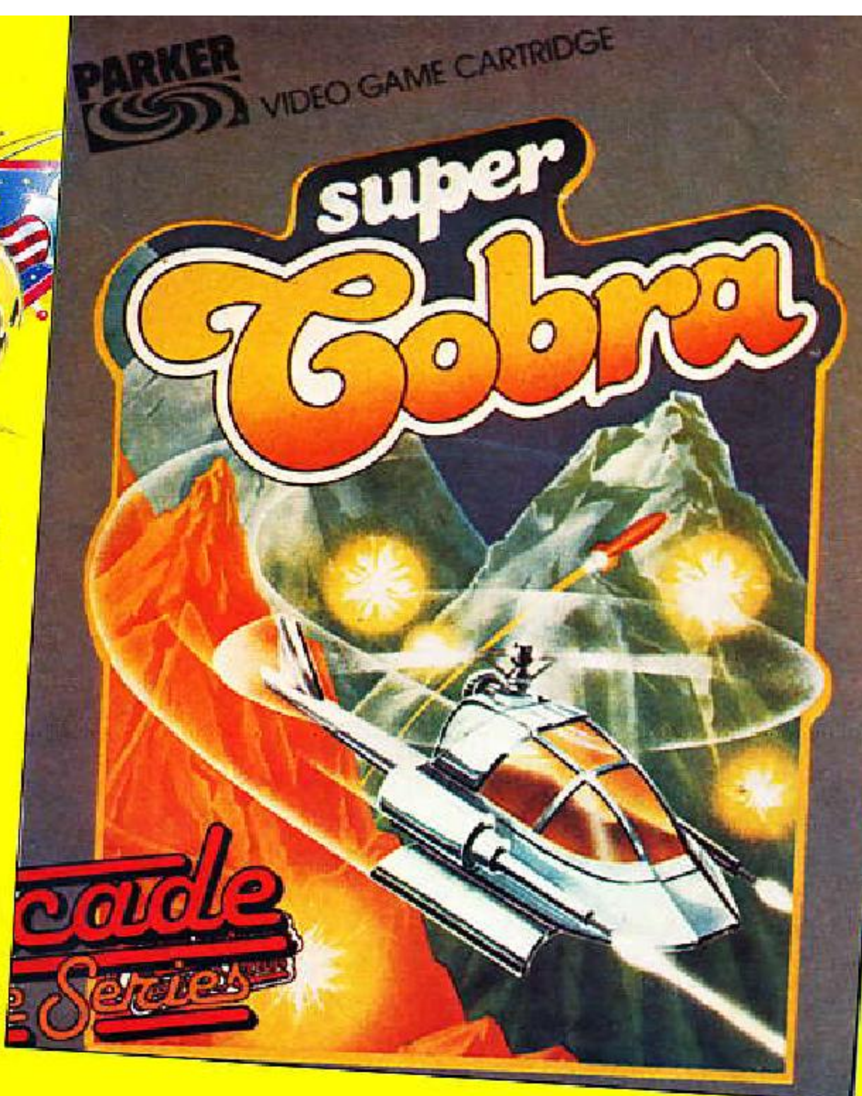
Tu misión es ir con un helicóptero a inspeccionar el territorio enemigo. Es una misión muy difícil, pero por algo eres un soldado extraordinario ¿no? El territorio cubre unas 10.000 millas de longitud y durante todo el trayecto hay infinidad de armas defensi-



vas. Has de ir con muchísimo cuidado porque el territorio es montañoso y tiene edificios y cuevas minadas.

Las armas que posea el enemigo son cañones, cohetes, minas y bolas de fuego que se irán activando a medida que superes distintos niveles. Si destruyes las armas en lugar de evitarlas obtendrás más puntos. Otra cosa que tienes que vigilar es tu depósito de combustible, porque si se te agota el helicóptero se viene a tierra. Para que esto no ocurra tienes que disparar a los depósitos de combustible del enemigo.

Cada nivel son unas 1.000 millas y están indicadas en la parte superior de la pantalla. Cuando te destruyen un helicóptero puedes continuar con otro en el mismo lugar donde has caído. Tienes cuatro oportunidades. Si las aprovechas al final del recorrido tienes un botín por el cual tienes que descender y aterrizar encima. Cuando lo hayas hecho sonará una marcha triunfal.



DRAGON ATTACK

Sord
Consola: Ordenador Sord M-5
Mandos: Disco y teclado
Jugadores: 1 ó 2

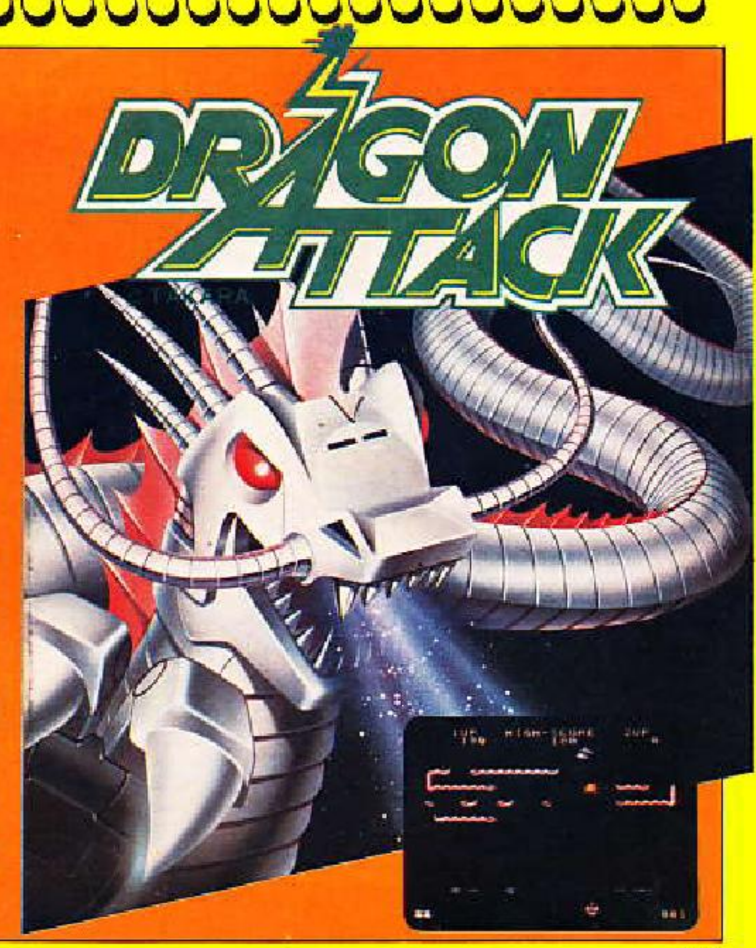
¡Vaya susto! Estás tranquilamente en tu casa cuando suena una alarma que te llama para que conduzcas el robot que defiende el planeta de una repentina invasión de dragones mecánicos.

Tu robot sólo se puede mover de derecha a izquierda y viceversa disparando sus misiles. Tienes que tener muy buena puntería y ser bastante rápido, pues has de procurar darle al dragón en la cabeza para destruirlo totalmente porque si le das en cualquier otra parte el dragón se divide y le sale otra cabeza en cada fragmento. Por eso tienes que destruirlos a todos antes de que ellos que descienden paulatinamente te destruyas a ti o que lleguen a la superficie del planeta.

Los invasores también tienen un UFO o nave que pasa por encima de los dragones. Depende del momento en que le des obtendrás más o menos puntos extras.

A los 10.000 puntos ganas un robot extra, además de los tres que tienes al principio. Si destruyes a un dragón dándole en la cabeza, ganas 50 puntos, en el tórax, 10 puntos, en la cabeza mientras lanza fuego, 60 puntos.

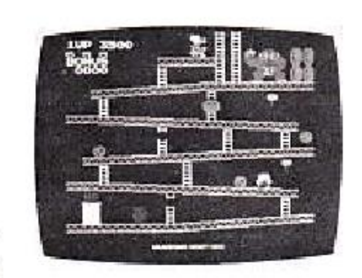
Trata de ser precavido y hábil al mismo tiemo, el futuro del planeta depende de ti. ¡Suerte!





DONKEY KONG

ColecoVision
Consolas: ColecoVision, Atari, e Intellivision
Mandos: Palanca
Jugadores: 1 ó 2



¿Quién no conoce o no ha jugado ya al magnífico Donkey-Kong? Entonces, para los que juegan por primera vez les contaré de qué va la historia.

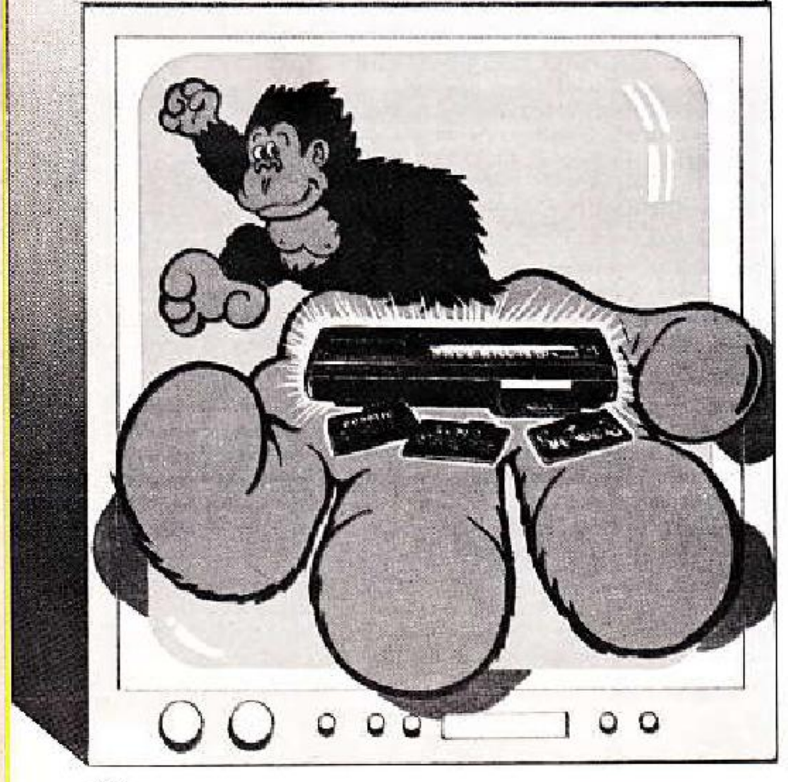
Donkey Kong es un gorila bastante malo y Mario lo sabe muy bien, ya que le ha raptado a su novia llevándola al ático de un edificio en construcción.

El gran golira no se mueve de allí, porque se siente muy seguro y Mario tiene que subir. Las distintas plantas tienen pequeñas escaleras por donde ha de trepar pero Donkey Kong es muy listo y hace todo lo posible para que no llegue hasta la chica. Tira barriles, que nuestro amigo tiene que saltar y lo difícil es hacerlo cuando vienen muchos seguidos. Hacer que Mario salte requiere gran habilidad de tu parte. Si logras rescatar a su amada, podrás pasar a la segunda fase.

El objetivo de la segunda fase es el mismo, pero aparece un nuevo enemigo. Son los temibles fantasmas de fuego a los cuales tienes que despistar mientras avanza Mario. Lo consigues haciendo que nuestro amigo quite los parches que encuentra en su trayectoria de modo que los fantasmas queden atrapados, ya que ellos no pueden saltar. Si quieres ganar más puntos, en la parte superior aparecen regalos que sólo tienes que tocar para que sean tuyos, pero si te ves acosado no te distraigas.

La tercera fase es más rápida y complicada la trayectoria. Mario tiene que subir por una especie de laberinto de escaleras, algunas de las cuales no llevan a ninguna parte, y por el cual deambulan los enemigos. En esta pantalla tendrás que emplear unos ascensores, pero cuidando de no fiarte mucho de ellos, porque si no salta a tiempo Mario puede ser aplastado.

Para ganar has de ser muy hábil y tener un poco de suerte. Rescatarás a la novia de Mario a no ser que pienses que él quiere regalársela al gorila. ¡Ah, Mario tiene como arma un martillo!



LOS SUPER DEL MES

1.º Q-bert (PBP Parker)
2.º Donkey Kong (ColecoVision)
3.º Pitufo (ColecoVision)
4.º Defender (Atari)
5.º El retorno del Jedi (PBP Parker)
6.º Popeye (PBP Parker)
7.º Tenis (Intellivision)
8.º Comecocos (Atari)
9.º Super Cobra (PBP Parker)
10.º Planet Patrol (Spectravideo)

VOTA A TU PREFERIDO

Dinos cuál es tu videojuego preferido y por qué.

VOTO POR ....

....

PORQUE ....

....

NOMBRE Y APELLIDO ....

....

DIRECCION ....

....

....

Juego regalo

ESTRATEGIA
KRON
EL BOSQUE MALDITO

Por Juan Soteras Broto

La destreza, la habilidad y la imaginación es todo lo que tienes que poner para divertirte con este sensacional juego de fantasía. Guerreros, orcos, magos, duendes, amazonas y otros fabulosos personajes te ayudarán o te atacarán para que no puedas alcanzar tu objetivo.

Hace muchos años las Fuerzas del Mal arrebataron a los Hombres la Corona y el Cetro Sagrados y los escondieron en el Maldito Bosque de Kron, en el que pululan criaturas perversas y aterradoras.

Para que el Hombre vuelva a dominar el país tiene que recuperar ambos tesoros pues con ellos mantendrá alejadas a las fuerzas malignas. Sin embargo, como el Cetro y la Corona confieren el Poder Supremo sobre todo el territorio, Yzpieg y Warnia, las dos aldeas que bordean el Bosque de Kron envían a sus magos, guerreros y amazonas para que los recuperen.

KRON es un juego apto para uno a seis jugadores, aunque lo ideal es que jueguen dos, cada uno representando a una aldea.

Para un jugador: Sólo se empleará una aldea y el jugador cogerá de 1 a 3 personajes y partirá en busca de los tesoros.

Para dos a seis jugadores: Cada jugador elegirá un personaje, jugando con una o las dos aldeas, aunque sin superar nunca el número máximo de tres personajes por aldea.

Elementos

Además del Tablero y las fichas que os regala SUPER JUEGOS, necesitáis un dado normal de seis caras y papel y lápiz para ir apuntando los cambios de resistencia de personajes, criaturas y mosntruos.

En cuanto a las fichas que os proporcionamos, os recomendamos que las recortéis y peguéis sobre cartulina o corcho para hacerlas más resistentes.

Objetivo

El objetivo es encontrar la Corona y el Cetro escondidos en alguno de los lugares del Bosque de Kron y volver con ambas cosas a la aldea de origen.

Tablero

Representa el Bosque de Kron, ambas aldeas y los cinco lugares donde pueden estar escondidos los tesoros: el Castillo de Mortem, las Montañas Oscuras, el Pantano Tenebroso, las Ruinas del Olvido y las Cuevas del Terror.

Los jugadores irán por los caminos y lugares avanzando por los puntos dibujados en ellos. Hay dos tipos de puntos, los **redondos** o de camino, y los **cuadrados** o de lugar.

Fichas

Las hay de dos tipos: **seres** y **objetos**.



Seres: **—Personajes:** Guerreros (G), Amazonas (A) y Magos (M).

Criaturas: Duendes (d), Enanos (e), Orcos (o) y Saurios (s).

Monstruos: Esqueletos (E), Trolls (T), Minotauros (Mt), Ogros (Og) y Dragones (D).

Cada ficha representa a un individuo de la especie descrita por su letra de identificación. Queda definida por dos características: la **Habilidad** (su destreza en el combate) y la **Resistencia** (número de puntos de daño que pueden absorber antes de morir. Cuando la resistencia baja a cero, mueren).

Objetos:

Tesoros: —La Corona y el Cetro.
—La Espada Mágica (suma 1 punto a la Habilidad en su poseedor).
—El Escudo Mágico (suma 1 punto a la Habilidad de su poseedor, pero solamente en defensa).

Varios: —Pociones
—Trampas: Al descubrirlas atacan a un personaje del grupo (elegir cual al azar) con la "Habilidad" marcada en la ficha.
—Objetos sin valor. No influyen en el juego.

Preparación del juego

Separar las fichas de objetos, colocarlas boca abajo, mezclarlas sin que nadie las vea y colocar una en cada punto **cuadrado** del tablero, correspondientes a los **lugares.**

Cada jugador elegirá tres personajes entre Guerreros, Amazonas y Magos de su aldea y los colocará uno encima de otro en el punto de salida correspondiente. Puede hacer la combinación que quiera, tres iguales, uno de cada o dos iguales y uno de otro tipo.

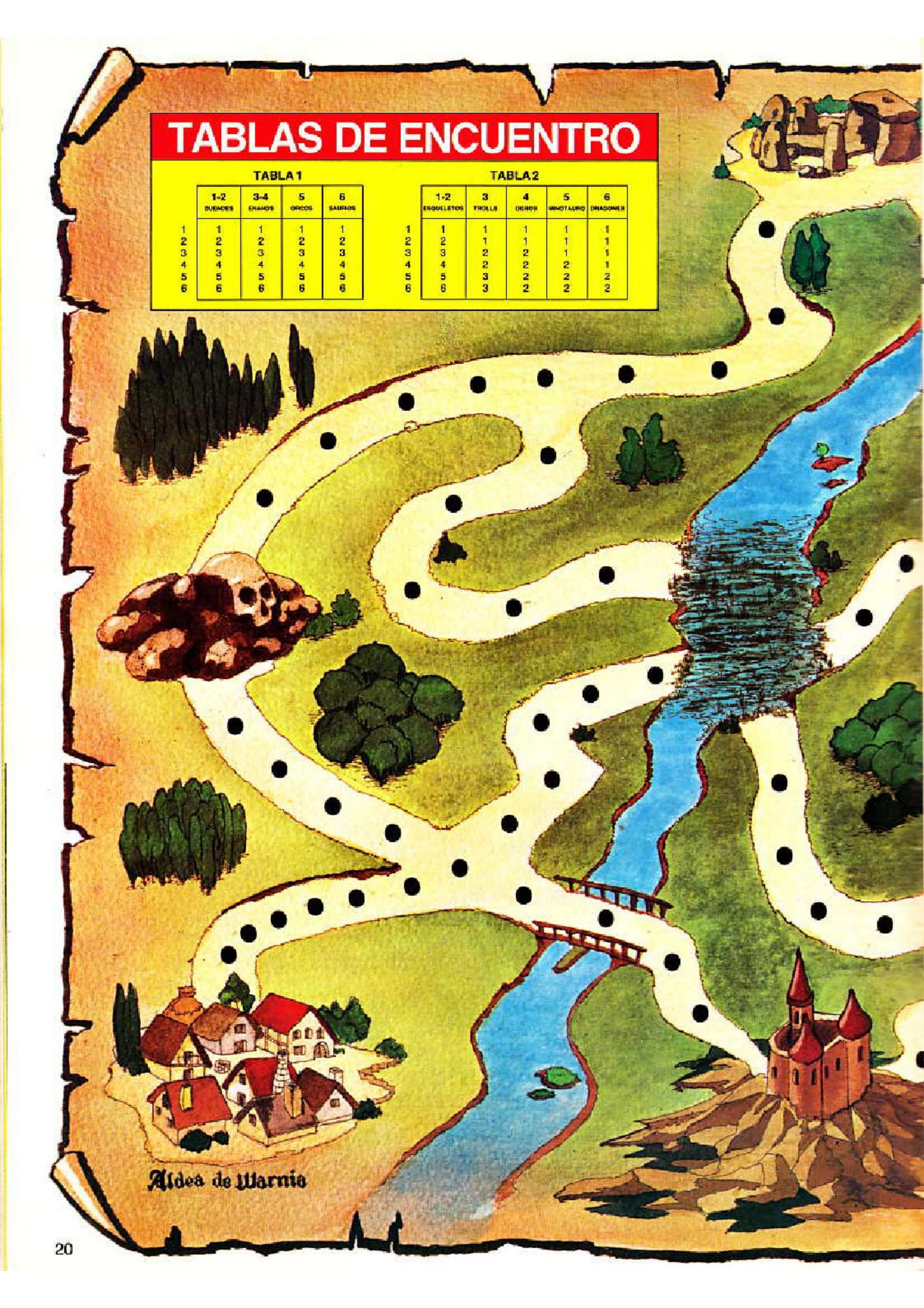
Secuencia de juego

Todos los jugadores de la misma se moverán a la vez, formando un grupo, debiendo permanecer juntos durante todo el juego.

El juego se divide en turnos, cada uno compuesto por tres fases:

Fase de Movimiento, Fase de Encuentro y Fase de Búsqueda. Para pasar de una fase a la siguiente, ambos grupos deberán haber concluido la fase anterior. Por ejemplo, antes de pasar a la **Fase de Encuentro,** ambos grupos deberan haber acabado la **Fase de**

Sigue en pág. 46.



TABLAS DE ENCUENTRO

TABLA 1

	1-2 DUENDES	3-4 ENANOS	5 ORCOS	6 SAURIOS
1	1	1	1	1
2	2	2	2	2
3	3	3	3	3
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
6	6	6	6	6

TABLA 2

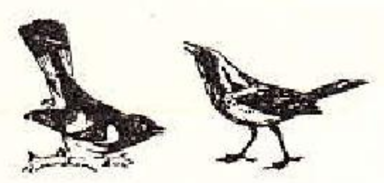
	1-2 ESQUELETOS	3 TROLLS	4 OGROS	5 MINOTAURO	6 DRAGONES
1	1	1	1	1	1
2	2	1	1	1	1
3	3	2	2	1	1
4	4	2	2	2	1
5	5	3	2	2	2
6	6	3	2	2	2


NUMERO 4
CRUCIGRAMAS, DAMEROS, CAOT
OS, AUTO-
DEFINIDOS, SILABICOS
PANDO-
RA, PROBLEMAS
RAMAS,
TEMATICOS
LOCAS,
CRUCIGRAMA
VERTICALES
1) Instrumento o artificio su-
ficiente para atacar o defen-
derse. / Cualquiera de los
dioses domésticos protectore
del hogar. / Símbolo del a
tinio. 2) Se precipita. / De
ner, frenar, abortar. 3)
se del salvaje que come
humana. 4) La her
mi mamá. / Li
mentoso, de
ponerle una inscripción. /
Voz de mando militar. / Pre-
posición inseparable que in-
dica unión o compañía. /
Ora, hace oración. 7) Pen-
dientes. / Parte sólida y leño-
sa de los árboles. / Sociedad
Anónima. 8) Royal Air For-
ce. / Extremidad del brazo.
Pone notas. / Entrega,
9) Ciertos mamíferos
/ Vestimenta sacer-
de Suiza, afluen-
Disfrutas. /
JUEGOS
DE
LAPIZ

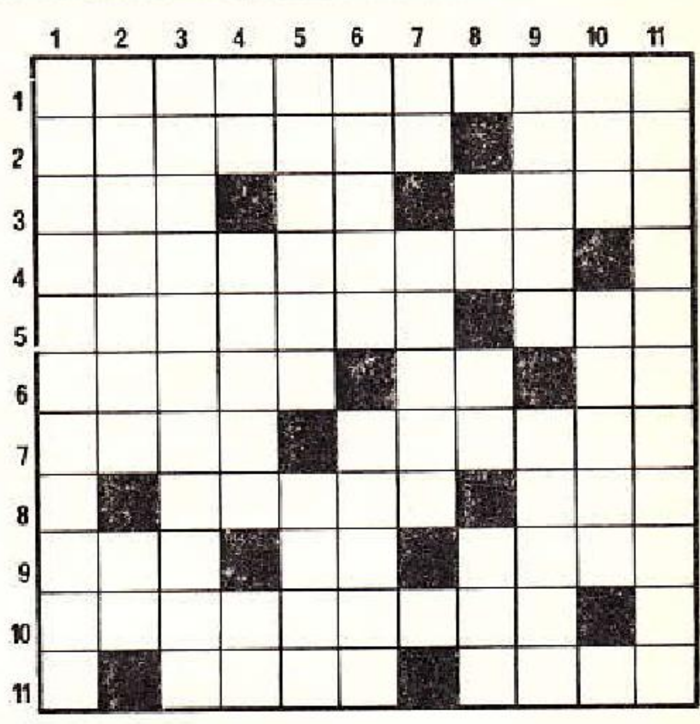
MINIGRAMA

HORIZONTALES
1) Los que comercian en cueros. **2)** Punta corta y aguda. / Emplea. **3)** Río de Europa. / Preposición. / Precipitarse. **4)** Reunión de dos o más sustantivos sin conjunción. **5)** Tiestos de barro que sirven para criar plantas. / Onda. **6)** Conjunto de partículas que proviene de la desagregación de las rocas cristalinas. / Símbolo del bario. / Símbolo del indio. **7)** Departamento del norte de Francia. / En Canarias, datilera. **8)** Espacio cubierto de vegetación en medio del desierto. / Requiescat in pace. **9)** Forma conjugada del verbo auxiliar haber. / Terminación del infinitivo. / Remolca. **10)** Galón angosto de oro o plata. **11)** Antigua ciudad de Italia. / Repugnancia.

VERTICALES
1) Tugurio, desván. **2)** Abundante. / Moneda de cobre de



los romanos. **3)** Mamífero perisodáctilo de gran tamaño. **4)** Símbolo del actinio. / Camino. / Artículo determinado masculino singular. **5)** susurra. / Existiré. **6)** Punta aguda en el centro del escudo. / Habitante de Tiro, en femenino. **7)** Consonante griega. / Casas de madera de abeto en el norte de Europa y Asia. **8)** Prefijo que denota compañía. / Símbolo del americio. / Parte del cuerpo de algunos animales, que les sirve para volar. **9)** Dícese del caballo de pelo mezclado de blanco, gris y bayo. / Llantenes. **10)** Se atreva. / Planta de la familia de las iridáceas. **11)** Personaje legendario que la tradición clásica supone rey de Asiria.



LAS SILABAS

					J					
A					N		T			
		,					C			
			U						N	
		B		O						
		R			I					
		S								H
		L								
				E				Q		
Ñ								N		
			R			D	.			

Las siguientes sílabas, debidamente ordenadas, formarán una frase de El gran golpe, de Dashiell Hammett.

A
AN
BI
BIEN
BIOS
CA
CI
CON
COR
CU
CHI
DA
DE
DO
E

FI
GO
GU
JOS
LA
LA
LOS
LLO
NE
ÑO
O
PA
PE
PE
QUE

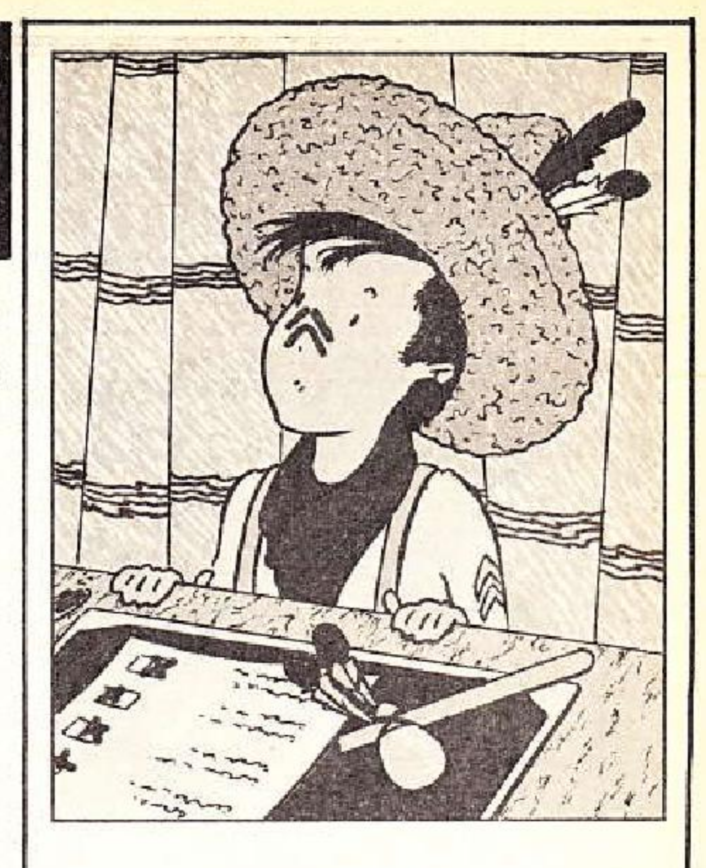
QUE
RA
RAN
RE
RE
SUS
TA
TE
TES
TRAN
UN
Y
Y

POEMARIO

Completa cada una de las palabras parcialmente transcritas. Leyendo sólo las letras que se agreguen, tendrás el placer de leer unos versos del poeta italiano Eugenio Montale.

1) Relativo al mundo. 2) Color rojo de las nubes heridas por los rayos de sol. 3) Sin ropa. 4) Arrejada del arado. 5) Dícese de lo que tiene sabor de sal. 6) Planchas que unen los rieles de ferrocarril que se siguen. 7) Almohadilla de la silla de montar. 8) No tener algo. 9) Soberano que gobierna de un modo arbitrario. 10) Instrumentos que sirven para soplar. 11) Mueble destinado para el aseo y peinado de una persona. 12) Tísico. 13) Pistones. 14) Uno de los nombres del mosquito. 15) Tijeras que se emplean para cortar metal.

1	M			D		N	O
2	A	R		E			
3			S			D	O
4				T	O	L	A
5		A	L				
6		C		I	S		S
7		R		P	E	R	
8		A					R
9					O	T	A
10	F			L	L	E	
11	T	O			D	O	R
12	H		C	T	I		
13	E		B		L	O	S
14				Z	A	L	O
15	C				L	L	A



	LE	MUL	UN	A	
TU	BUL	LES	SA	DES.	ES
SUE	TI	MUL	LAS	QUE	LIR
	→ UN	TO	TU	TO	

Si recorres la cuadrícula con el movimiento del caballo del ajedrez (2 horizontales y la vertical, o viceversa) partiendo de la casilla señalada con una flecha, podrás leer una divertida "greguería" de don Ramón Gómez de la Serna.

TREBEJO SALTARIN

CRUCIGRAMA

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1							■										
2		■				■				■							■
3			■				■					■		■			
4						■			■				■			■	
5				■			■				■						
6						■			■								
7					■			■						■			■
8											■					■	
9		■			■								■				
10						■			■								
11					■							■					



HORIZONTALES

1) Cualquier bebida muy dulce. / Despedirán los cuerpos rayos de luz en todas direcciones. **2)** Metal precioso. / Orificio al final del tubo digestivo. / Carros bajos y fuertes para transportar pesos grandes. **3)** Del verbo haber. / Acción de ir de un lugar a otro. / Partícula que significa dentro. / Perro. **4)** Colina, Collado. / Caminad hacia. / Al revés, se precipita. / Forma del pronombre personal de la segunda persona del singular. **5)** Ensenada amplia en la que vierten al mar las agua de un río. / Tercera conjugación. / Nombre de vocal, en plural. / Garboso, gallardo. **6)** Figura geométrica. / Símbolo del radio. / Color rojo encendido, en plural. **7)** Cocinar con leña. / Sociedad Anónima. / Que tiene longitud excesiva. / Primera conjugación. **8)** Alegraos. / Relación de sucesos históricos por años. **9)** Preposición, dentro de. / Recupero lo que cayó en poder ajeno. / Pieza grande de piedra u otro material donde cae o se echa agua. **10)** Lienzo llamado así por fabricarse en una villa de Portugal. / El, en francés. / Dicen o hacen una cosa con descuido o indeliberadamente. **11)** Cerebro. / Prematuro. / Emprenderá alguna cosa con audacia.

VERTICALES

1) Allanarías la pared con una capa de yeso. **2)** Unióse. / Nota musical. **3)** Letra griega. / Figuras de relieve en piedra preciosa. **4)** Dícese del individuo de un pueblo que en época muy remota habitó el centro de Asia. / Sonido áspero. **5)** Guiso mal aderezado. **6)** Título otorgado por la Reina de Inglaterra. **7)** Al revés, brillar con luz trémula. **8)** Estado de una persona en ayuno. / Al revés, nombre de mujer. **9)** Bebida alcohólica. / Al revés, planta crucífera. **10)** Divorciado. **11)** Impregna de ázoe o nitrógeno. / Primera conjugación . / Rostro humano, cara. **12)** Nota musical. / Echaos peso. **13)** Odio, rabia. / Mineral que tiene la propiedad de atraer otros minerales. / Artículo neutro. **14)** Primera conjugación. / Tres. / Buey sagrado egipcio. **15)** Ordena conforme a la razón. **16)** Parte que sobresale de alguno de los lados de una vasija. / Verbo auxiliar que sirve para la conjugación de todos los verbos. / Cada uno de los dioses de la casa. **17)** En griego, nuevos. / Tela gruesa semejante al terciopelo.

ENORME CAOS

¡AY, LOS CLASICOS!

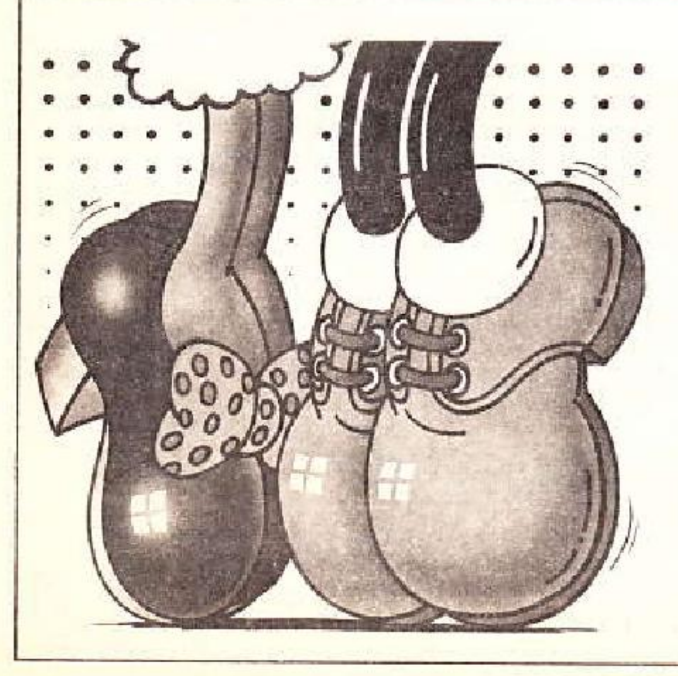
El dinero no trae la felicidad, dicen, pero ayuda. La memoria no asegura la cultura, máxime cuando no hay recuerdos previos (¿hay recuerdos posteriores?), pero ayuda. Sobre todo cuando hay que preparar una clase sobre...

Nada, que tambiéan se me han olvidado los autores, además de traspapelárseme los personajes y las obras. ¡Ayúdame, por favor!

1) **La Ilíada.** ¿Autor? **Personajes:** Carlomagno, Clotaldo, Néstor, Virgilio.
2) **La Canción de Rolando.** ¿Autor? **Personajes:** Príamo, Francesca da Rimini, Clarín, Pleberio.
3) **La Celestina.** ¿Autor? **Personajes:** Calisto, Farinata, Oliveros, Rosaura.
4) **La Divina Comedia.** ¿Autor? **Personajes:** Ganelón, Sempronio, Ulises, Cavalcante.
5) **La vida es sueño.** ¿Autor? **Personajes:** Héctor, Marsilio, Segismundo, Areusa.

OBRA	AUTOR	PERSONAJES			
1					
2					
3					
4					
5					

JUEGA CON EL DICCIONARIO



Uno, y sólo uno, de los significados siguientes es correcto para cada palabra. Pero, ¿cuál?

CONFECTOR
1) Persona que acude al Tribunal de la penitencia.
2) Que se dedica a la confección.
3) Gladiador.
4) Habitación primitiva construida en un lago sobre estacas.

CONCUBIA:
1) Concubina.
2) Hora de retirarse a dormir.
3) Corteza exterior de la nuez.
4) Tipo de alubia.

PANDA:
1) Marca de un automóvil.
2) Galería de un claustro.
3) Golpe dado con la pandereta.
4) Tela clara, como gasa y de colores fuertes.

COCORA:
1) Vaso o taza de madera.
2) Cada uno de los huesos de las patas posteriores del cerdo.
3) Persona impertinente.
4) El que imita a otro.

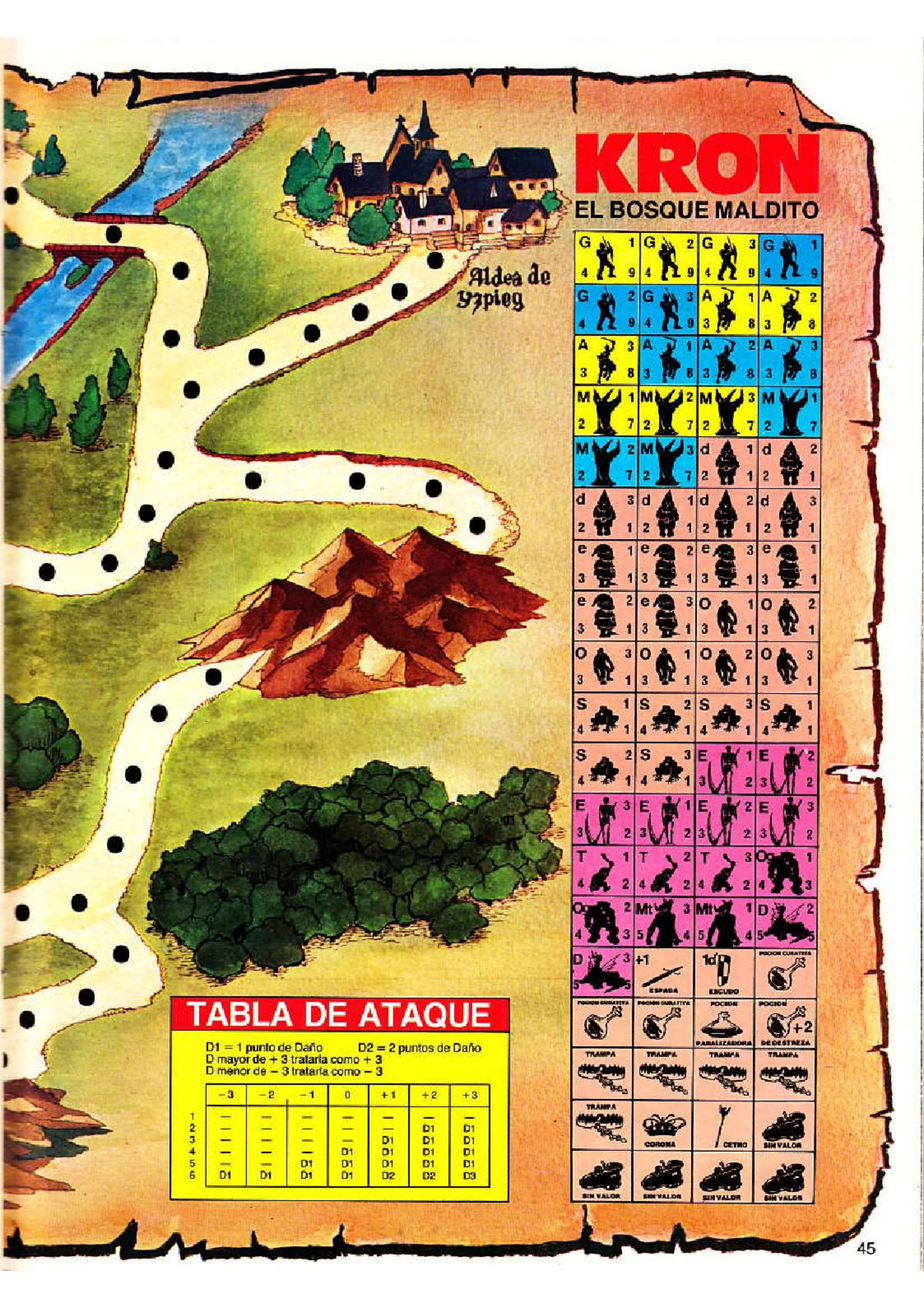


TABLA DE ATAQUE

D1 = 1 punto de Daño D2 = 2 puntos de Daño
D mayor de + 3 tratarla como + 3
D menor de – 3 tratarla como – 3

	–3	–2	–1	0	+1	+2	+3
1	—	—	—	—	—	—	—
2	—	—	—	—	—	D1	D1
3	—	—	—	—	D1	D1	D1
4	—	—	—	D1	D1	D1	D1
5	—	—	D1	D1	D1	D1	D1
6	D1	D1	D1	D1	D2	D2	D3

Movimiento.

El orden de las fases es inalterable: **1.° Fase de Movimiento, 2.° Fase de Encuentro y 3.° Fase de Búsqueda.**

Para saber el orden en que actuará cada grupo en las fases, hay que tirar un dado al principio del juego. El grupo que saque el resultado más alto actuará siempre primero: moverá, tendrá encuentros y buscará primero que el otro.

Fase de Movimiento

Cada grupo tira un dado, avanzado el número de puntos obtenido en el dado o menos. Ejemplo: si saca un 3, podrá avanzar 1, 2, 3 puntos o no moverse.

El avance será de punto a punto adyacente.

Si un grupo llega con su movimiento, al punto en que está el otro grupo, deberá pararse en él sin poder continuar su movimiento hasta el siguiente turno, en el que sí podrá salir de él.

Fase de Encuentro

Cada grupo tira un dado por orden. Si saca un 5 o un 6 habrá tropezado con alguna criatura y consultará la Tabla de Encuentro correspondiente, para saber el tipo y número de criaturas que ha encontrado. La Tabla 1 para los Encuentros en puntos de camino, y la Tabla 2 para los Encuentros en los puntos de Lugares.

Tabla 1: (verla en el tablero). Si tiras un dado y comparas el resultado con la cabecera de la tabla, te dirá el tipo de criatura. Tira otro dado y consulta la columna correspondiente, te dirá el número de criaturas.

Ejemplo: Tiras un dado y te sale **4:** has encontrado **enanos.** Tiras el siguiente dado y te sale un **5**, has encontrado **cinco** enanos.

Tabla 2: (verla en el tablero). El procedimiento para usarla es el mismo que para la Tabla 1.

Una vez que ya sabes con quien se enfrenta el grupo, pasa al combate. Una vez acabado el mismo, el otro grupo resuelve su fase de Encuentro. Una vez la hayan resuelto ambos grupos, pasarán a la fase de Búsqueda.

En el caso en que ambos grupos estén en el mismo punto, al llegar la fase de Encuentro tienen dos opciones: pelear o no pelear. Si deciden pelear, pasarán directamente al combate y la final del mismo el grupo vencedor tirará para Encuentros siguiendo el procedimiento normal. Si han decidido no pelear, cada grupo tirará para Encuentros y una vez resueltos los mismos, pasarán a la siguiente fase.

Si tras haber eliminado al grupo quedan criaturas (o monstruos) al final del combate hay que retirarlas del tablero. Las criaturas muertas (o retiradas del tablero), vuelven al montón del que han salido listas para reaparecer en nuevos encuentros.

Fase de Búsqueda

Obviamente, sólo tendrá lugar en los puntos cuadrados (de lugar) que tengan encima una ficha de objeto. El grupo que está efectuando la búsqueda cogerá la ficha y si ésta es de **tesoro, o poción** se la quedará uno de los personajes del grupo (el que quiera su jugador). Las **trampas** atacarán a uno de los personajes (al azar) y se retirará su ficha del juego. Los objetos sin valor no tienen ninguna utilidad, retirándolos del juego una vez cogidos.

Fase de Combate

El combate se resuelve de la misma manera se trate de personajes contra personajes o de personajes contra criaturas, en *rondas de combate*. Cada personaje o criatura envuelto en el combate, se atacan una vez por ronda. Todos los ataques son simultáneos, por tanto, todos atacarán una vez por ronda y al final de la misma se verificará el daño causado en ella.

Se realizarán tantas rondas como sean necesarias hasta que sólo quede un bando (uno de los grupos o las criaturas).

Cada ataque se resuelve de la siguiente manera: restamos la habilidad de la víctima (defensor) de la del atacante, tiramos un dado y consultamos la Tabla de Ataque (verla en el tablero), cuya columna correspondiente a la diferencia del ataque nos dirá el daño causado con el mismo.

Ejemplo: el atacante tiene habilidad 4 y el defensor 2, la diferencia es +2. Si tiramos un dado y sacamos un 3, en la columna de +2 de la tabla veremos que hemos inflingido un D1.

D1 quiere decir que hemos inflingido 1 punto de daño, que restaremos a la Resistencia del defensor. Cuando esto suceda habrá muerto y retiraremos su ficha del juego. D2 significa que emos inflingido 2 puntos de daño. D3 que hemos inflingido 3 puntos de daño y "−" significa que hemos fallado.

Cualquier diferencia mayor de +3 la trataremos como +3. Cualquier diferencia menor de −3 la trataremos como −3.

Si el número de criaturas es igual que el de personajes, cada personaje cogerá una criatura como rival. Si son menos que los personajes, se sortearán para ver a cual de ellos se enfrentan, repartiéndolas proporcionalmente entre ellos, no valdrá dos contra un personaje y ninguna contra otro.

Si el número de criaturas es mayor que el de personajes, se repartirán proporcionalmente y las que sobren se sortearán, siempre proporcionalmente.

Ejemplo: 6 criaturas y dos personajes, corresponderán a 3 criaturas por personaje; 5 criaturas y dos personajes, corresponderán a 2 criaturas por personaje, y la que sobra se sorteará entre ambos.

Si en rondas posteriores queda un personaje sin enemigo, podrá atacar a otro enemigo aunque éste esté atacando a otro personaje. Si la que queda libre es una criatura se sorteará para ver a qué personaje se enfrenta.

Si dos criaturas están atacando a un personaje y al final de la ronda queda otro personaje libre, una de las criaturas (al azar) pasará a atacarlo.

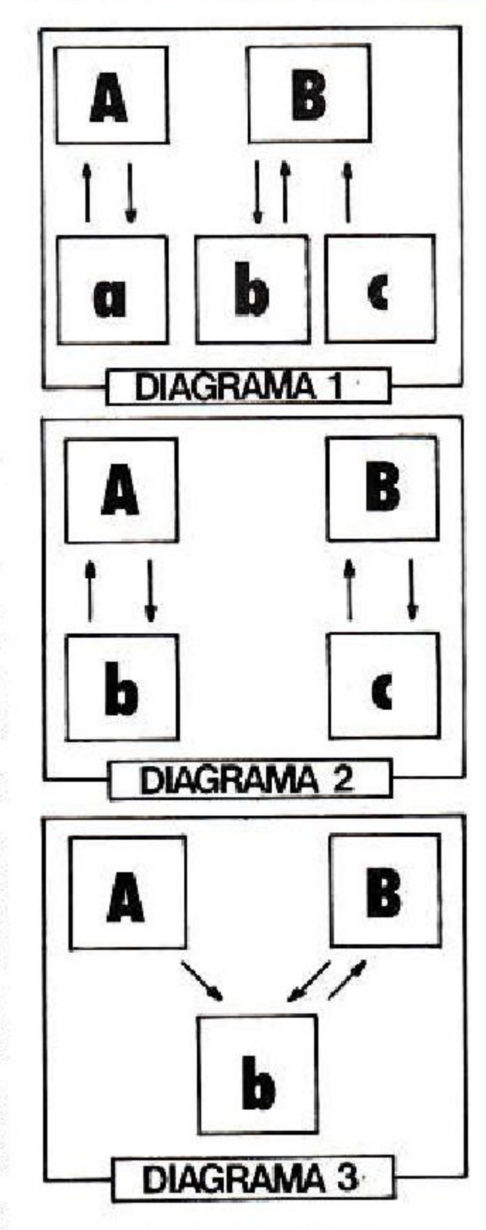
No es obligatorio atacar. Si no atacas y no hay ningún enemigo libre o que te esté atacando nadie te atacará durante esa ronda.

Cuando dos o más personajes o criaturas estén atacando a un solo enemigo, efectuarán su ataque por separado (cada uno el suyo).

Al final de la ronda, una vez efectuados todos los ataques, **resolveremos su daño,** restando a la resistencia de cada personaje o criatura los puntos de daño que haya sufrido.

Ejemplo de combate

Dos guerreros (A y B) se enfrentan a tres enanos (a, b y c). Se efectúa el reparto quedando como muestra el diagrama 1: "a" y "A" se atacan entre ellos, "b" y "c" atacan a "B" y éste ataca a "b". Se resuelve el combate, "A" acierta contra la "a", "B" falla, y "a", "b" y "c" aciertan sus ataques. Se resuelve el daño: "a" queda eliminado (su resistencia queda en cero), y "A" y "B" se restan los puntos de daño correspondientes.



Siguiente ronda: Como "A" queda libre, "b" (elegido al azar) pasa a atacarlo. Ver el diagrama 2. Al resolver el combate, "B" elimina a "c". En la siguiente ronda, "A" y "B" atacarán a "b" y éste seguirá atacando a "B" (ver diagrama 3).

Consejos: Ir apuntando en una hoja de papel aparte los daños inflingidos en las Resistencias de cada personaje y criatura.

Os recomendamos que para resolver el combate coloquéis las fichas que intervienen en el mismo fuera del tablero, enfrentando las que se atacan entre sí, como muestran los anteriores diagramas. colocar una señal en el punto del tablero en que estábais, para no olvidaros del mismo.

Magia

Los Magos pueden lanzar hechizos, *uno* por turno y por mago, en cualquier momento menos en combate. Es decir, hasta antes de efectuar la primera tirada de ataque y una vez acabado el combate. Excepción a todo ello es el hechizo de Ataque como veremos más adelante.

Hay tres tipos de hechizos que conocen los magos: hechizo de Paralización, hechizo de Curación y hechizo de Ataque.

–*Hechizo de Curación:* Para lanzarlo, señala su objetivo, que puede ser el mismo u otro personaje, y tira un dado. Si sale 5 o más ha fallado y no tiene efecto: si sale 4 o menos, lo ha lanzado con éxito. Si tiene éxito, habrá curado todas las heridas de su objetivos y éste recuperará su Resistencia inicial, es decir con la que comenzó el juego.

–*Hechizo de Paralización:* Para lanzarlo, señala su objetivo y tira un dado, con 3 o más falla y no tiene efecto ¡es un hechizo muy difícil!; con 2 o menos tiene éxito y habrá conseguido paralizar a su víctima que no podrá hacer absolutamente nada durante lo que quede de turno, ni atacar, ni lanzar hechizos, ni moverse para nada. El hechizo tiene una duración limitada. Su efecto termina al final del turno de modo que en el siguiente el hechizado ya puede comportarse normalmente. Si es una criatura (o monstruo) la paralizada hay que retirarla del tablero como si hubiera muerto. Si es un personaje el paralizado, y al final del combate sus compañeros han muerto, él también habrá muerto.

–*Hechizo de Ataque:* Este es un hechizo diferente. Puede lanzarlo aunque antes haya lanzado algún otro hechizo, incluso, después del combate, podrá lanzar uno de los otros hechizos como si aún no hubiera lanzado ninguno. Lo puede lanzar en *cada* ronda de combate en lugar de atacar físicamente en la misma. Elegirá una víctima y lo lanzará. Siempre tendrá éxito y su resultado será un ataque de habilidad 4 contra la víctima que se resolverá, de forma normal, en la Tabla de Ataque. La Habilidad del mago en defensa sigue siendo de 2. El valor de la Espada Mágica no se suma a la habilidad del hechizo.

Aclaración: Si los magos enfrentados entre sí, se lanzan un hechizo a la vez, por ejemplo, momentos antes del combate, ambos hechizos se resolverán a la vez, aunque uno haya dicho que lo lanza momentos antes de decirlo el otro.

Pociones

Puede beberse una Poción por turno. Si es un mago quien la bebe, no podrá lanzar hechizos durante ese turno, salvo, naturalmente, el Hechizo se Ataque.

Una vez bebida la Poción hará efecto inmediatamente, retirándose su ficha del juego. **Las Pociones sólo actúan una vez.**

Clases de Pociones

–**Poción Curativa:** Hace que su bebedor recupere inmediatamente su Resistencia inicial. Siempre actúa con éxito.

–**Poción Paralizadora:** Confiere a su bebedor la capacidad de lanzar el hechizo de Paralización sobre un enemigo. Tendrá éxito con un 2 o menos en el dado. Su efecto es el mismo que el del hechizo.

–**Poción de Destreza:** Hace que su bebedor sume +2 a su Habilidad durante todo ese turno. Actúa siempre con éxito.

Aclaración: El hecho de beber una poción no influye en el combate. Su bebedor puede pelear normalmente durante ese turno.

Ante cualquier duda sobre las reglas escribidnos. Nuestro Departamento de Simulación y Estrategia, os la aclararán con mucho gusto.

KRON

UN SUPER SALON INTERNACIONAL

Ya ha sido presentada a los medios informativos la convocatoria de la 2.ª edición de SONIMAG –Salón Internacional de la Imagen, el Sonido y la Electrónica–, que tendrá lugar entre el 1 y el 7 de octubre próximo en el recinto de la Feria de Barcelona.

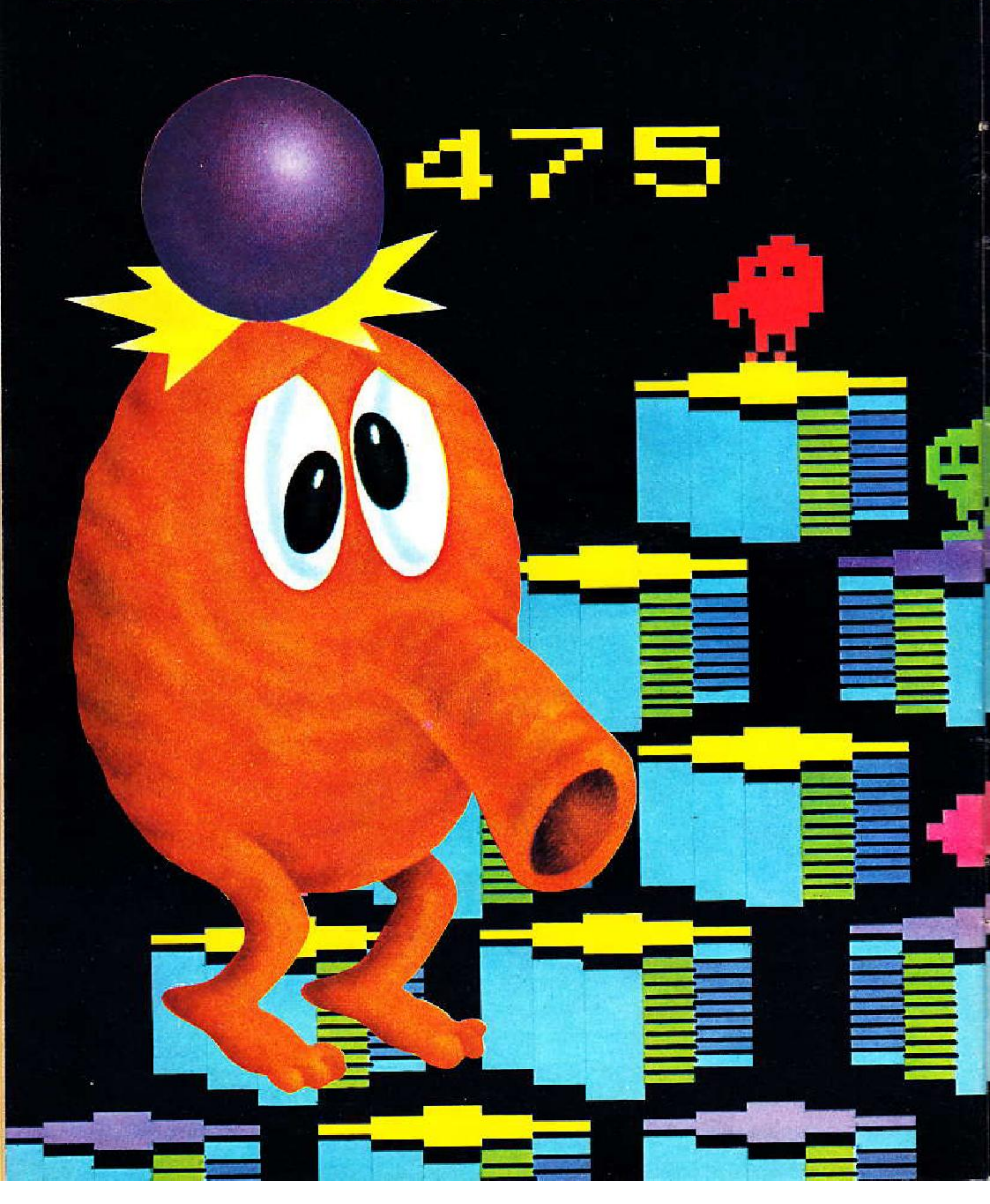
Con la asistencia de Jaime Delgado, presidente del Comité Organizador, de Jaime Rodríguez, director del Salón y otros directivos de SONIMAG, se puso de manifiesto la gran importancia nacional e internacional de este salón.

Sus organizadores anunciaron que unas 350 firmas ya han asegurado su asistenccia, las cuales ocuparon unos 30.000 metros cuadrados, al margen del espacio que se pondrá a disposición de los expositores.

SONIMAG es un extraordinario escaparate para comprobar la extraordinaria evolución de los distintos sectores que la ocupan, destacándose en los últimos años los sectores de vídeo y electrónica. Siguiendo estas coordenadas determinadas por las apetencias del mercado, uno u otro sector ocupan mayor o menor espacio. Este año en SONIMAG 84 estarán representados diez sectores. Ellos son TV, vídeo y Hifi doméstico; videojuegos y videoproducciones: ordenadores domésticos; instrumentos musicales; iluminación espectacular; sonido profesional; antenas; radioafición, y emisoras de radio y TV.

En lo que a nuestros lectores interesa en particular podemos anticiparles que los videojuegos y los ordenadores estarán en el Palacio de Congresos. SUPER JUEGOS, por supuesto, también estará allí.

LOS MONSTRUITOS D



EL CUBO MULTICOLOR

Q*bert

Q-Bert es un monstruito muy simpático y laborioso que pretende pintar una pirámide de cubos tridimensional. Pero su tarea no es nada fácil y otros monstruos cargantes y muy pesados lo empujan o le despintan lo pintado. Para ganar muchos puntos hay que aplicar una estrategia de pura lógica. ¡Aplícala!

Este es un juego apasionante y aparentemente muy fácil. Sin embargo, tiene trampitas inesperadas que te impiden llegar alegremente a tu objetivo. Por eso la primera advertencia que te hacemos es que prepares tu mente para saltar de cubo a cubo en una pirámide tridimensional. Esta característica te produce una ilusión óptica muy original. Si tu miras la pirámide te parecerá hueca y si apartas la vista y la vuelves a mirar parecerá volverse al revés. Este tipo de ilusión óptica de tipo geométrico te indica que el Q-bert no es un juego de reflejos sino de lógica.

El trabajo y las herramientas

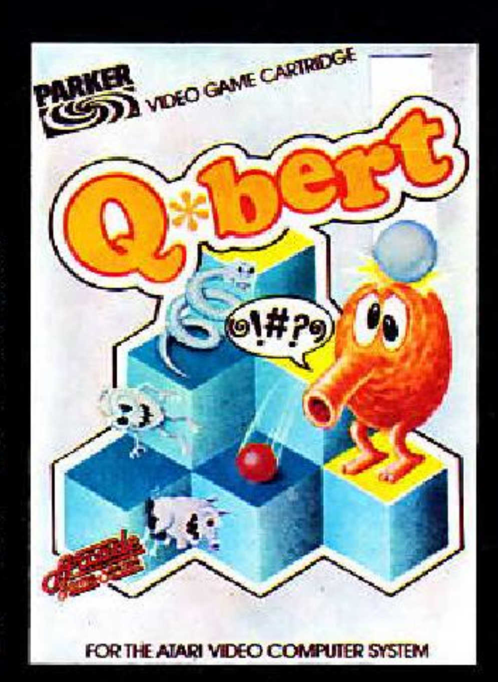
Lo primero que tienes que saber es que Q-bert consta de nueve niveles y que cada uno consta de cuatro pantallas iguales. Tu misión es hacer que Q-bert salte de cubo en cubo y, ocasionalmente para salvarse del acoso de otro personaje, un disco volador que lo llevará a la cúspide de la pirámide. Cada pantalla que alcanzas aumenta el nivel de dificultad.

El mando que usas te permite saltar hacia arriba o abajo a la derecha o a la izquierda de acuerdo con tus intenciones.

Según lo desees puedes empezar con tres o cinco **Q-berts** y consigues uno extra cuando alcanzas una puntuación de 6 u 11 mil puntos respectivamente.

Cada vez que Q-bert logra cambiar el color de un cubo al Color Meta, se gana 25 puntos. El color se logra haciendo que Q-bert salte sobre los cubos, los cuales cambiarán su color original. En los niveles más altos el monstruito deberá saltar dos veces sobre el mismo cubo para conseguir el Color Meta.

Los discos volantes o ascensores están a los costados de la pirámide. Según los niveles hay de dos a siete y no se mueven a menos que Q-bert salte en ellos. En ese caso ascienden hasta la cima de la pirámide dejando a nuestro amigo sano y salvo para que siga con lo suyo. Incluso estos Discos te permiten engañar a la Serpiente Coily y hacerla que salte al vacío. Pero mucha atención, pues tienes que saber esperar a que Coily esté en un cubo próximo para provocar que ella vaya por ti. Si saltas al disco antes de tiempo habrás perdido una oportunidad para acabar con ella y te seguirá fastidiando todo el tiempo. Y es implacable.

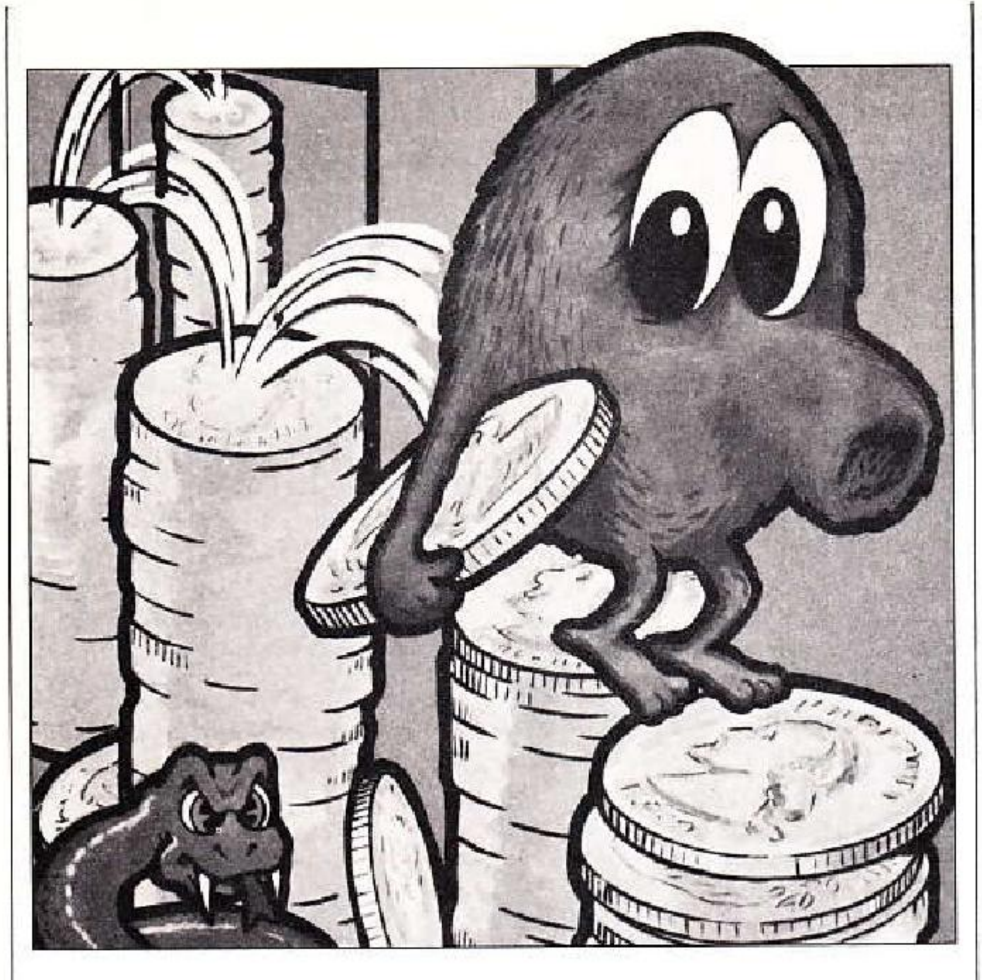


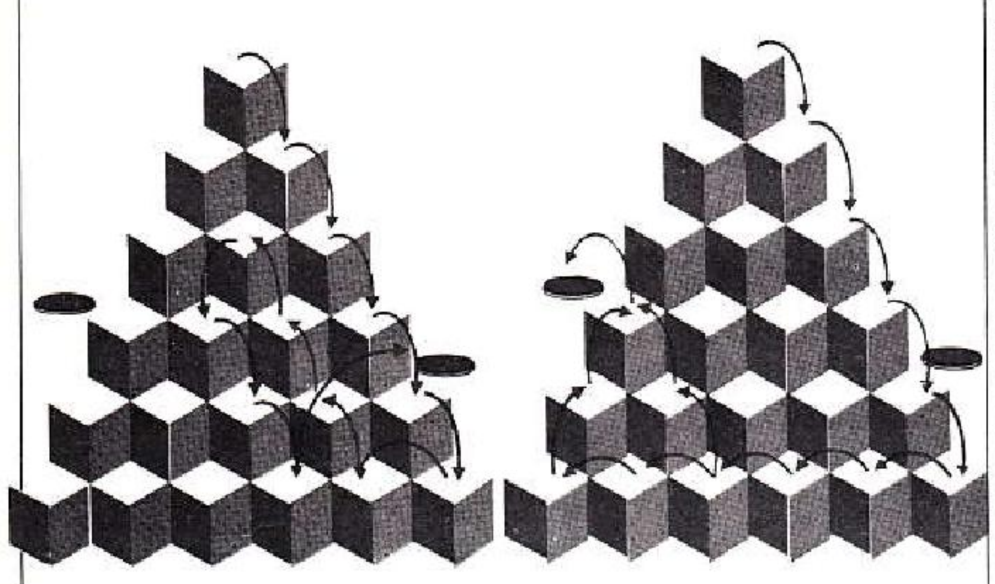
Personajes

Coily, la serpiente. Este monstruo es muy pesado y aparece en todas las pantallas. Primero se nos presenta como una pelota grande de color rojo que rueda hasta la base de la pirámide y luego, como un muelle, cobra vida. A partir de este momento comienza a subir persiguiendo a Q-bert. Pero Coily se hace su propio camino de modo que si no te descuidas y te cruzas en el suyo puedes sortearla, cosa bastante difícil por cierto, porque es incansable.

Puedes ganar 500 puntos adicionales usando los discos y eliminando a Coily en cada pantalla.

Bolas rojas. Estas pequeñas esferas rojas caen desde el bloque dos o tres contando desde la cima de la pirámide. Son mortales para nuestro amigo Q-bert de modo que **hay que esquivarlas.** Ellas caen después al vacío y desaparecen.





Bolas Heladas. Caen del cielo a partir de la pantalla tres del nivel uno. Si te haces con ella logras que todos los demás personajes se paralicen por unos segundos, durante los cuales puedes aprovechar para pintar cuanto se te antoje. Este tiempo que ganas es precioso y debes calcular bien lo que haces. Si por ejemplo estás en una situación comprometida, puedes aprovechar para irte a un cubo próximo a un disco para engañar a Coily.

Ugg y **Wrong-Way.** Son bichos de color púrpura que atraviesan la pantalla en momentos muy inoportunos. No hay que acercarse a ellos. Aparecen en la pantalla tres del nivel uno y su misión es arruinarte el trabajo de Q-bert. Si se acercan a nuestro amigo detente y espera que pasen de largo o huye de ellos.

Slick y Sam. Esta pareja de bichitos son inofensivos para la vida de Q-bert, pero tienen la manía de despintar lo que ya has pintado. Si los capturas ganas 300 puntos y, sobre todo, tiempo. Si Coily, Ugg o Wrong-Way te pisan los talones ignóralos. Aparecen en la pantalla cuatro del nivel uno.

Estrategia a seguir

Antes de entrar de lleno en la estrategia hay que tener en cuenta que a medida que las pantallas progresan aumentan las dificultades. Una de ellas es que Q-bert tiene que saltar más de una vez sobre los cubos para lograr el Color Meta. En las pantallas tres o cuatro de cada nivel, por ejemplo, Q-bert tiene que saltar tres veces sobre cada cubo para pintar el color deseado. Es allí cuando se tornan muy molestos Slick y Sam.

Un buen camino para conseguir el objetivo reduciendo los riesgos es bajar por el lado derecho del cubo y seguir la trayectoria marcada en el diagrama 1, que corresponde a las pantallas uno, dos y cuatro. El diagrama 2 corresponde a la pantalla tres.

Después de la vuelta al modelo y baja por el otro lado.

Primera parte. Baja por cualquier lado y atraviesa el bloque inferior saltando. Una vez hayas hecho el recorrido indicado, lo más probable es que tengas que –desde el punto 1– buscar las proximidades del disco para eliminar a Coily saltando en él.

De todas maneras no hay una estrategia fija a seguir, dado que la acción de Slick y Sam cuando bajan por la pirámide desbarata cualquier plan. La única medida efectiva contra ellos es capturarlos, pero sólo si los tienes muy próximos y sólo tienes que saltar sobre ellos. Del mismo modo, cuando veas a Ugg o a Wrong Way detente hasta que pasen sin verte.

En la pantalla cuatro de cualquier nivel para capturar a Slick y Sam tienes que hacer un alto en la parte superior, preferiblemente hacia la derecha. El mismo truco en la tercera pantalla te permite capturar a las Bolas Heladas.

Segunda parte. Tienes que seguir el recorrido indicado en el Diagrama B repetir el recorrido para lograr el Color Meta. En cuanto aparezca Coily busca los cubos próximos a un disco y espérala para hacerla saltar al vacío.

Como ves, hacer muchos puntos con Q-bert es muy fácil si mantienes la mente fría y no te asustas ni te pones nervioso cuando aparecen los enemigos de nuestro amigo. ¡Suerte!

¿YA TIENES TODOS LOS NUMEROS DE

Super JUEGOS

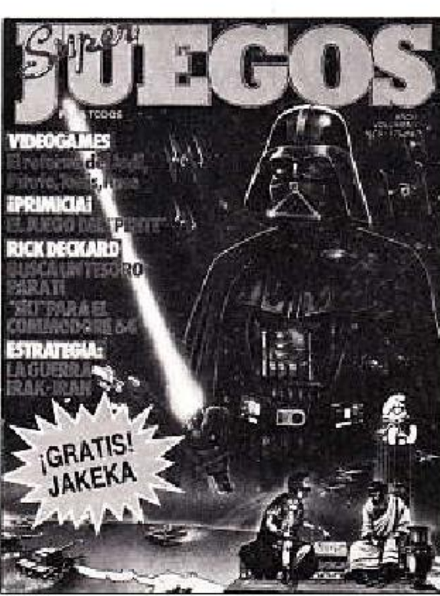
¡No te lo pierdas! Coleccionar nuestra revista es hacerte con una lodoteca que te permitirá jugar con tus amigos. Te lo vamos a explicar. Los contenidos de nuestros números atrasados te abren las puertas al más divertido de los universos.



N.º 1



N.º 2



N.º 3

SUPERJUEGOS N.º 1 Con este número aprenderás a jugar al **backgammon,** el juego milenario de los faraones. **Rick Deckard** nuestro particular detective te planteará un apasionante problema de investigación y aventura. Te enseñamos **tres juegos de cartas con los que pasar una agradable tarde en compañía de tus amigos. Te regalamos un juego de tablero:** "Canguro". Si tienes un **ordenador** podrás programar tu propio **videojuego...** y hablando de videojuegos te enseñamos como sacar el máximo de puntuación en el **Donkey Kong.** Además nuestras secciones de noticias y el maravilloso suplemento **Jakeka** lleno de crucigramas, sopas de letras, problemas de lógica, y mil cosas más.

SUPERJUEGOS N.º 2 Si te gustan los juegos complicados aprende a jugar al Mah-Jong y de paso entérate como fabricarte uno por muy poco dinero.

En este número de Rick Deckard investiga con nosotros a **Jack, el destripador.** Aquí nuestro juego de regalo es "Severiano", un golf de sobremesa. También puedes aprender a jugar tres variantes del **dominó,** como vencer el videojuego **Phoenix** y si tienes un ordenador, cómo programarlo para hacerte un **videojuego de laberintos.** Y también nuestras secciones fijas de las que estrenamos **el correo de los lectores...** y cómo no **Jakeka,** plagado de mil pasatiempos... para ti o para tus padres.

SUPERJUEGOS N.º 3 Te enseñamos el **Pente,** un juego de la Antigua Grecia que cuenta con **millones de seguidores en todo el mundo.** En esta ocasión nuestro detective temporal **Rick Deckard** viaja a la Edad Media para **descubrir el tesoro de los caballeros Templarios.** Nuestro **juego de regalo** de este número es un magnífico **wargame** a todo color sobre **la guerra Irak-Irán.** Te enseñamos los secretos para **ganar al Defender,** y un **juego de cartas españolas.** Si tienes un **ordenador** te enseñamos como programar un sensacional **videojuego de ski.** Y como cada mes nuestro suplemento **Jakeka** y nuestras habituales secciones fijas: **Walkie-Talkie, Bit-bit y Monitor, para que estés al tanto de todas las novedades del mundo de los juegos tradicionales y electrónicos.** ¿Qué más puedes pedir por 175 pesetas?

RELLENA ESTE BOLETIN Y ENVIALO A: **MANHATTAN TRANSFER, S.A.**
C/. PADUA, 82 entlo. 1.ª BARCELONA-6
ADJUNTANDO TALON A NOMBRE DE
MANHATTAN TRANSFER, S.A.
NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
PROVINCIA ....
Tel.: .... Deseo recibir
el **N.º 1** □, **N.º 2** □, **N.º 3** □
de SUPERJUEGOS
PTAS. 175.-

Una sección para estar en línea directa entre todos



Vectrex 3-D

Amigos de SUPER JUEGOS quiero saber si el VECTREX 3-D IMAGER se vende en España, porque lo he buscado en Madrid y no lo he encontrado. También me gustaría tener el número 1 de SJ porque me gusta bastante.

Iván Cervantes Rovira
13 años



IMAGER

Iván, según nos ha informado MB, el VECTREX 3-D IMAGER ya se vende, al igual que la consola y los juegos, en las principales tiendas y ***grandes almacenes*** *españoles. Con respecto a nuestros números atrasados, puedes pedirlos directamente a nuestra redacción.*

Instrucciones en inglés

Queridos amigos de SUPER JUEGOS les escribo para pedirles un favor. Tengo una consola de videojuegos Atari y un ordenador Commodore y varios cartuchos. El problema está en que las instrucciones no vienen en castellano, sino en inglés y hasta que no lo aprenda o me lo traduzca mi madre, ni me entero. ¡Por favor, que los traduzcan!

Julián Pozuelo Martín
15 años



Nos hacemos eco de tu protesta y la transmitimos a TODOS los fabricantes. Instrucciones en castellano por favor.

Juegos de Mesa

Hola amigos, me pusiérais en SUPER JUEGOS los secretos de juegos de mesa de marcas conocidas, como NAC, Borrás, Cefa, etc. Y una pregunta. ¿Haréis algún programa para el ordenador ZX81?

Luis E. Hernández
15 años

Poco a poco iremos comentando la mayoría de los juegos de estrategia que hay en el mercado. Con respecto a los programas para ordenadores, nuestro Departamento de Software los hará para las marcas más conocidas.

Quiniela

Hola amigos ¿por qué no hacen quinielas videojueguísticas como las de fútbol y dan obsequios como un juego, cartuchos o una consola?

Manuel Martínez Martínez

Estamos estudiando un super concurso que te gustará.

Con la ayuda de amigos como tú seguiremos siendo los mejores. Gracias, Juan. La dirección que nos pides es: PBP Parker, c/ Séneca, 15 – Barcelona-6.

Cambalache

Cambio cassettes Pepper II de CBS por "Gorf", preferiblemente y para Atari, Decathlon, El Imperio Contraataca, Maze Craze, Centipede, Pitufo, Moon Patrol, etc., por Pole Position, Space Shuttle, etc.



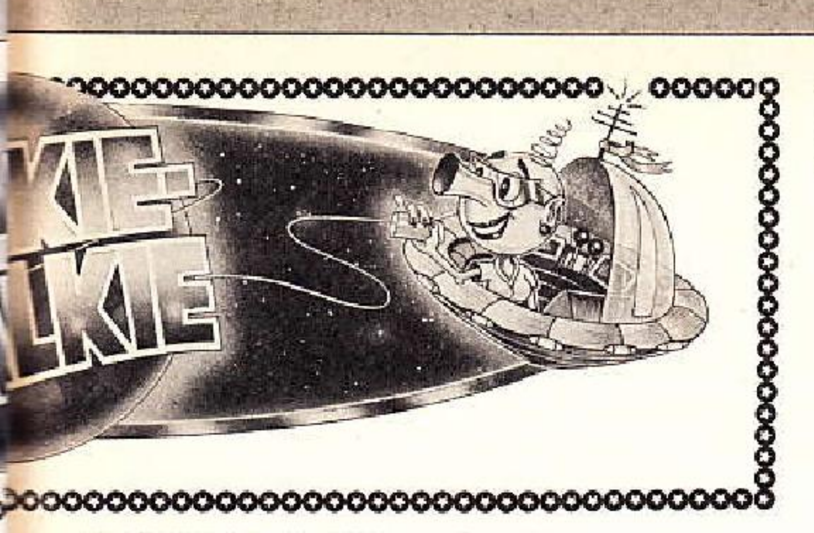
Dirección de Parker

Para mí es la mejor revista de juegos y quisiera que me dierais la dirección de Parker.

Juan Martínez García
13 años



GORF



EN ESTE NUMERO INCLUIMOS VARIOS JUEGOS DE ESTRATEGIA. "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS" DE PHILIPS Y "KRON" CON UN FANTASTICO TABLERO.



José Angel Badía Rojas
(Barcelona)
Tel. 309 37 14

Chistes

¡Felicitaciones! Esta revista me gusta un montón y a mi hermano Enrique y a mí la sección que más nos gusta es la de Bit-Bit. Creemos que si pusieseis una sección de chistes la revista quedaría más divertida.

Víctor Sgo.
Fernández Peláez
13 años

Víctor y Enrique tendremos muy en cuenta tu sugerencia. Gracias por las felicitaciones.

Juegos inventados

Me agradaría muchísimo que incluyeran una sección en la que se publicasen los juegos inventados por los lectores.

Fco. Javier
Hernández Delgado
16 años

Bueno, chicos ya ven que es una buena idea y SUPER JUEGOS está a disposición de vosotros.

Mas trucos y estrategia

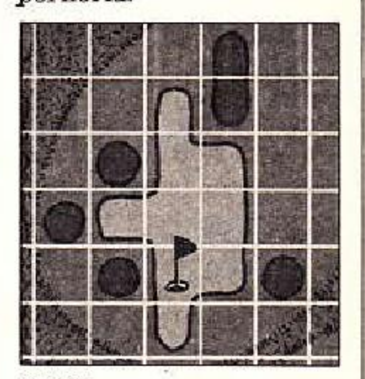
Me interesan todos los juegos de estrategia y me gustaría que le dieran más páginas. También sería interesante que dieran más trucos de máquinas y más información de videojuegos.

José Ignacio
Camacho González
12 años

Como puedes ver en este número ya incluimos más juegos de estrategia, el Señor de los Anillos y de regalo Kron, el bosque maldito, ¿qué te parece?

Canguro y Severiano

Aclaración: *Enlazar con una cadena continua de "canguros" el exterior con el interior significa que tienen que poner en línea ininterrumpida a los cinco "canguros", ya sea vertical o en diagonal uniendo el centro con la periferia.*



GREEN

En el "Severiano" el ***green*** *es la zona que* ***rodea*** *al hoyo. En ella el jugador* ***antes*** *de tirar tiene que escoger si lo hace con un dado o avanza casilla por casilla. Si tira con dado y se pasa tienen que avanzar tantos lugares como le señale dicho dado pero sin pasarse a otro campo. Si están en el 2 no pueden ir al 3, etc.*



PROGRAMA REGALO

PARA EL VIC-20 Y EL COM

COLUMBIA

El Columbia se aproxima a tierra. La operación de aterrizaje presenta muchas dificultades, pero tú eres un astronauta experto y conseguirás posar el transbordador suavemente en la pista.

Hoy por hoy el transbordador espacial Columbia es uno de los mayores logros de la técnica en estas últimas décadas. Resulta asombroso el contemplar el delicado vuelo de este complicado ingenio que pesa tanta y tantas toneladas, y sin lugar a dudas, una de las fases más críticas y más espectaculares de su vuelo resulta ser su aproximación final y aterrizaje. Todos habremos contemplado sin duda alguna vez con que delicadeza y suavidad se posa este aparato en las pistas especialmente diseñadas para este fin en el desierto de White Sands, y es probable incluso que más de una vez desearámos haber sido nosotros los que realizáramos esa tan perfecta maniobra.

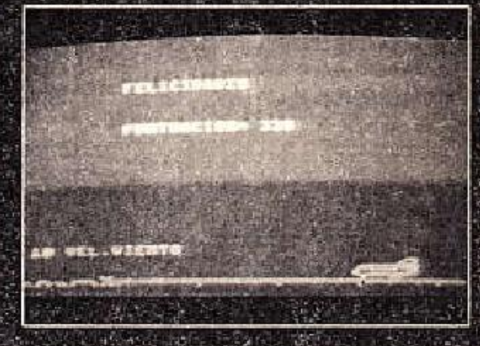
Pues bien: por si a alguno de nuestros lectores su futuro le brinda la oportunidad de ser él mismo quien realize tan delicada maniobra nosotros queremos colaborar a su formación y entrenamiento con este pequeño programa que aunque no simula fielmente las condiciones de vuelo de tal aparato sí al menos intenta reflejar los problemas básicos con los que se puede encontrar un planeador pesado como pueda ser el Columbia o cualquiera de sus hermanos.

En el programa que publicamos este mes (en cualquiera de sus 2 versiones: VIC-20 ó 64) dispondremos de los controles de vuelo del Columbia, que para facilitar su uso se han reducido a dos:

f5 = inclina el morro hacia arriba.
f7 = inclina el morro hacia abajo.

Nuestra misión consistirá en llevar al Columbia hasta la pista de aterrizaje, que se diferencia del resto del paisaje en que es lisa y segmentada, y hacerlo aterrizar. Obtendremos más puntos en el aterrizaje cuanto antes consigamos parar al Columbia totalmente en la pista. El paisaje que rodea ambos extremos de la pista es diferente en el caso del VIC y del 64; en el VIC se sobrevuela antes de llegar a la pista una llanura repleta de instalaciones y después de la pista éstas continúan, mientras que en el 64 antes de llegar a la pista se sobrevuela unas colinas bajas y algunas





ODORE 64

llanuras. Un marcador en la pantalla indica la velocidad del viento, que oscila entre 30 y −30. Se debe de poner especial atención en este marcador pues la velocidad del viento influye directamente en el éxito del aterrizaje. Así por ejemplo un viento constante de −25 o de −30 favorece la permanencia en vuelo del Columbia que combinado con una adecuada inclinación del morro puede hacer que llevemos al Columbia hasta la cabezera de la pista, mientras que si por el contrario padecemos de un viento constante de +25 o +30 puede ser fatal pues frena tanto al transbordador que puede producir la pérdida irremediable de éste al estrellarlo contra el paisaje anterior a la pista. Como se ve, por mucha que sea la habilidad del piloto si las condiciones metereológicas no son favorables puede fracasar la misión, con lo que el piloto además de su habilidad debe de contar con un poco de suerte para poder concluir su misión con holgura.

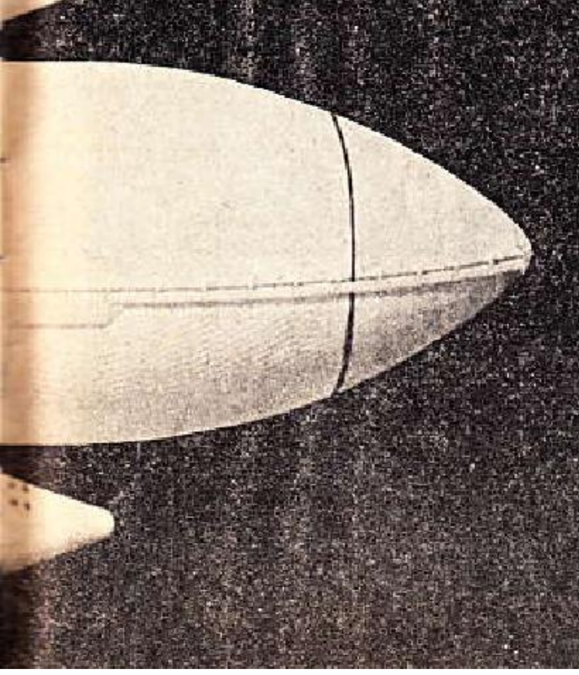
Recomendaciones finales:

–En el instante de iniciar la partida, si inclinamos el morro hacia arriba favoreceremos la permanencia de la nave en el aire.

–En el momento de tomar contacto con la tierra, no debemos de llevar el morro inclinado hacia abajo, pues esto significaría chocar con el suelo.

–Desde el momento de la toma de contacto con el suelo, el proceso de frenado es absolutamente automático, con lo que se puede decir que la partida acaba justamente allí; lo único que resta conocer es si tenemos todavía delante suficiente pista para que el aparato pueda pararse totalmente.

Pablo Oncina Marín
(Departamento de software de Superjuegos)



PARA EL VIC-20

```
5 PRINT"■■":POKE36879,8:POKE52,29:POKE56,29:CLR
10 A$="
12 A$=A$+"XX▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬"
13 A$=A$+"▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬XX"
15 P$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":DIMN$(3)
16 N$(0)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■&'■■■■()■■■■■+,-■"
17 N$(1)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■./0■■■■123■■■■456■"
18 N$(2)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■789■■■■:;<■■■■=>?■"
19 N$(3)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■   ■■■■   ■■■■   ■"
99 FORX=7424TO7679:POKEX,0:NEXT
100 W=7464:FORQ=1TO9:FORX=0TO7:READA,B,C:POKEW+X,A:POKEW+X+8,B:POKEW+X+16,C
101 NEXT:W=W+24:NEXT:POKE36869,255
110 AL=10:W=61:A=64:BB=0:R=1:C=12
130 B=A:A=PEEK(197):BB=RND(1)*11-5.69+BB:IFABS(INT(BB))>29THENBB=0
134 W=W-1
135 PRINT"■■       VEL VIENTO■"INT(BB):IFC=0THENC=12:W=105
136 IFW=42ANDC>0THENC=C-1:W=63
137 IFW=0ANDC>0THENC=C-1:W=21
140 GOSUB995:LH=AL:ON(R+1)GOSUB900,930,960
145 IFINT(LH)<>INT(AL)THENAU=AL:AL=LH:LH=AU:AU=R:R=3:GOSUB998:R=AU:AL=LH
160 IFINT(AL/10)=19THEN850
170 GOSUB998
175 IFB=AAND(A=55ORA=63)THEN800
200 GOTO130
800 IFA=63ANDR>0THENR=R-1
810 IFA=55ANDR<2THENR=R+1
820 GOTO130
850 Y=130+INT(BB):AL=180:IFR=0THENAL=190
851 IFPEEK(8160)<>227ANDPEEK(8160)<>240THENFORX=0TO205:POKE36879,X:NEXT:GOTO880
852 POKE36879,9:GOSUB995:Y=Y-1:IFY=0THENPRINT"■■■■■       FELICIDADES!":GOTO870
853 IFY=65THENR=1:AL=180
854 W=W-1:GOSUB998:IFC=0THENC=10:W=105
855 IFW=42ANDC>0THENC=C-1:W=63
856 IFW=0ANDC>0THENC=C-1:W=21
860 PRINT"■■       VEL DEL VIENTO■"INT(BB):FORZ=0TO110-Y:NEXT:GOTO851
870 PRINT"■■■■      PUNTUACION="X*10+C*210:FORX=0TO1000:NEXT
880 PRINT"■■■■PULSE UNA TECLA PARA■":PRINTTAB(7)"■EMPEZAR":WAIT197,191:RUN
900 AL=AL+5+BB/20:RETURN
930 AL=AL+2+BB/18:RETURN
960 AL=AL+.8+BB/15:RETURN
995 PRINTP$"■"MID$(A$,W,21)"■":RETURN
998 PRINT"■"SPC(18)RIGHT$(N$(R),18+AL/10):RETURN
999 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
1000 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,56,0,0,68,0,0,132,0,0,136,0,0,136,0,1,60,0,1,126,0
1010 DATA14,124,0,113,122,3,129,142,28,14,12,42,112,30,89,128,248,96,7,192,128
1020 DATA63,64,192,242,128,227,129,128,253,1,128,99,128,0,0
1025 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1030 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,30,0,0,34,0,0,66,0,0,66,0,0,188,31
1040 DATA255,190,42,17,126,42,17,126,91,255,56,192,0,14,192,0,14,195,255,248
1050 DATA127,255,252,16,5,64,16,7,128,16,5,0,0
1055 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1060 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,30,0,0,34,15,0,66,18,240,130,60,143,180,64
1070 DATA128,188,192,120,190,224,7,158,224,0,12,224,0,0,121,128,14,15,240,14,24
1080 DATA127,22,16,15,240,16,14,248,0,11,0,0,10,0

READY.
```

PARA EL COMODORE 64

```
5 PRINT"■■":POKE53269,0
6 POKE53280,6:POKE53281,14
8 E$="
9 P$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
10 A$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
11 FORX=0TO21:A$=A$+"▬▬▬▬▬▬▬":NEXT:A$=A$+"▬▬▬▬▬▬"+P$
12 M$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
15 AA$=P$+P$+P$+P$+P$+P$
16 BB$=E$+P$+P$+E$+M$+P$:CC$=E$+M$+M$+E$+E$+M$
19 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":GOTO100
20 PRINTMID$(CC$,X,39):PRINTMID$(BB$,X,39):PRINTMID$(AA$,X,39)
21 PRINT"■■■■    VEL.VIENTO":PRINT"■"INT(BB):RETURN
30 PRINT"■■"MID$(A$,X,39)
31 PRINT"■■■■    VEL.VIENTO":PRINT"■"INT(BB):RETURN
100 FORX=0TO64*3-1:READA:POKE832+X,A:NEXT:POKE2040,14:W=402
110 V=53248:POKEV+21,1:POKEV+39,1:POKEV+29,1
115 POKEV+16,1:POKEV,0:POKEV+1,64:AL=64:A=64:C=0:POKEV+31,0:BB=0
130 B=A:A=PEEK(197):BB=RND(1)*11-5.59+BB:IFABS(INT(BB))>29THENBB=0
135 W=W-1:IFW>201THENX=W-201:GOSUB20:GOTO150
136 IFW<=201THENX=W:GOSUB30
137 IFW=1THENPRINT"■ TRANSBORDADOR ESPACIAL SIN POSIBILIDAD"
138 IFW=1THENPRINTTAB(12)"DE RECUPERACION":GOTO880
150 R=PEEK(2040)-12:ONRGOSUB900,930,960
160 IFAL=>216THENAL=216:GOTO850
161 POKEV+1,AL
170 IFB=AAND(A=3ORA=6)THEN800
190 IFPEEK(V+31)<>0THENPOKEV+31,0:FORX=0TO300:POKE2040,RND(1)*60+32:NEXT:GOTO880
200 GOTO130
800 IFA=3ANDPEEK(2040)>13THENPOKE2040,PEEK(2040)-1
810 IFA=6ANDPEEK(2040)<15THENPOKE2040,PEEK(2040)+1
820 GOTO130
850 IFPEEK(2040)=13THENPOKEV+1,219:GOTO190
851 Y=110+INT(BB):POKEV+1,216
852 IFPEEK(V+31)<>0THENPOKEV+1,219:GOTO190
853 X=X-1:GOSUB30:Y=Y-1:IFY=0THENPRINT"■■■■■         FELICIDADES":GOTO870
854 IFY=55THENPOKE2040,14
855 FORZ=0TO110-Y:NEXT:GOTO852
870 PRINTTAB(9)"■■■PUNTUACION="X*10:FORX=0TO1000:NEXT
880 PRINT"■■■******PULSE UNA TECLA PARA EMPEZAR******":POKE53269,0:WAIT197,191
890 RUN
900 AL=AL+3+BB/25:RETURN
930 AL=AL+1.3+BB/23:RETURN
960 AL=AL+.4+BB/22:RETURN
1000 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,56,0,0,68,0,0,132,0,0,136,0,0,136,0,1,60,0,1,126,0
1010 DATA14,124,0,113,122,3,129,142,28,14,12,42,112,30,89,128,248,96,7,192,128
1020 DATA63,64,192,242,128,227,129,128,253,1,128,99,128,0,0
1030 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,30,0,0,34,0,0,66,0,0,66,0,0,188,31
1040 DATA255,190,42,17,126,42,17,126,91,255,56,192,0,14,192,0,14,195,255,248
1050 DATA127,255,252,16,5,64,16,7,128,16,5,0,0
1060 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,30,0,0,34,15,0,66,18,240,130,60,143,180,64
1070 DATA128,188,192,120,190,224,7,158,224,0,12,224,0,0,121,128,14,15,248,14,24
1080 DATA127,22,16,15,240,16,14,248,0,11,0,0,10,0,0,0

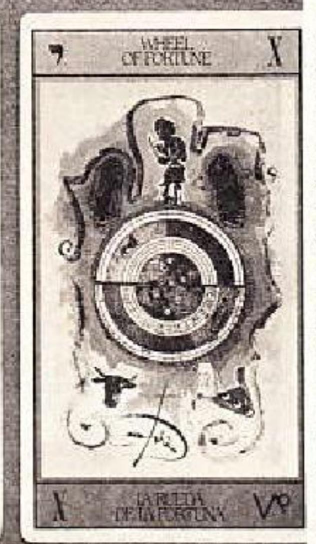
READY.
```



EL TAROT UNIVERSAL DALI

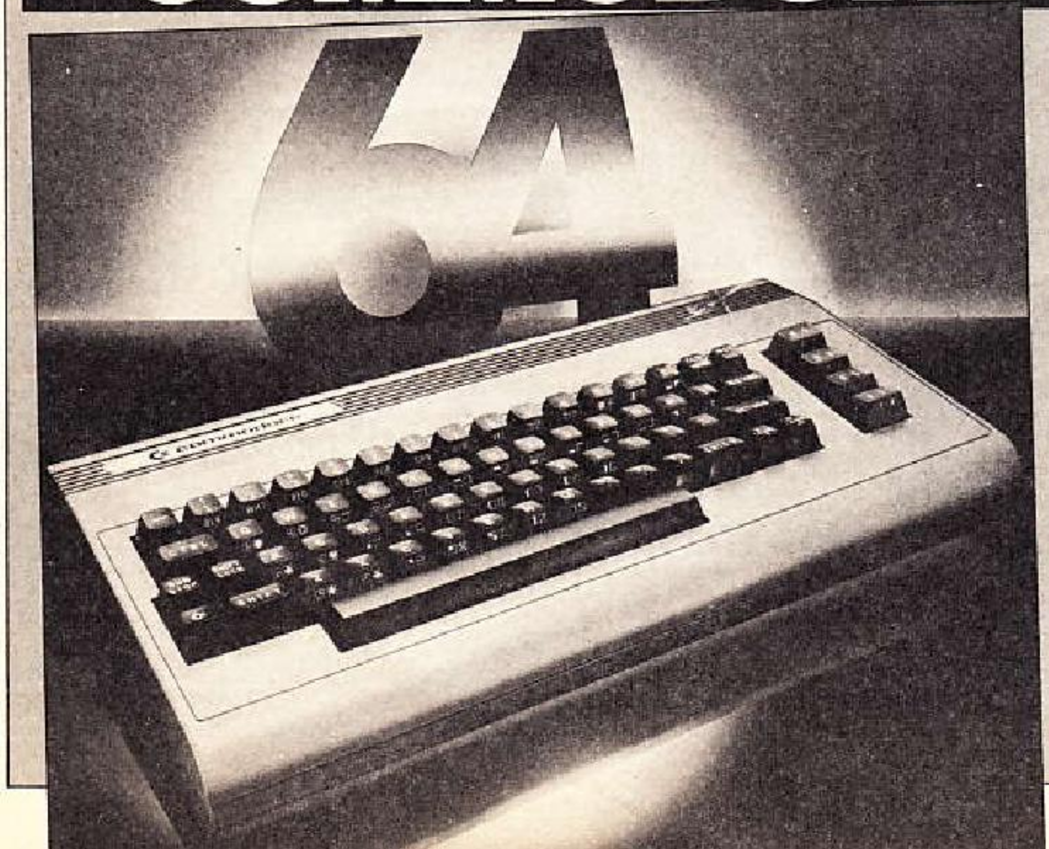






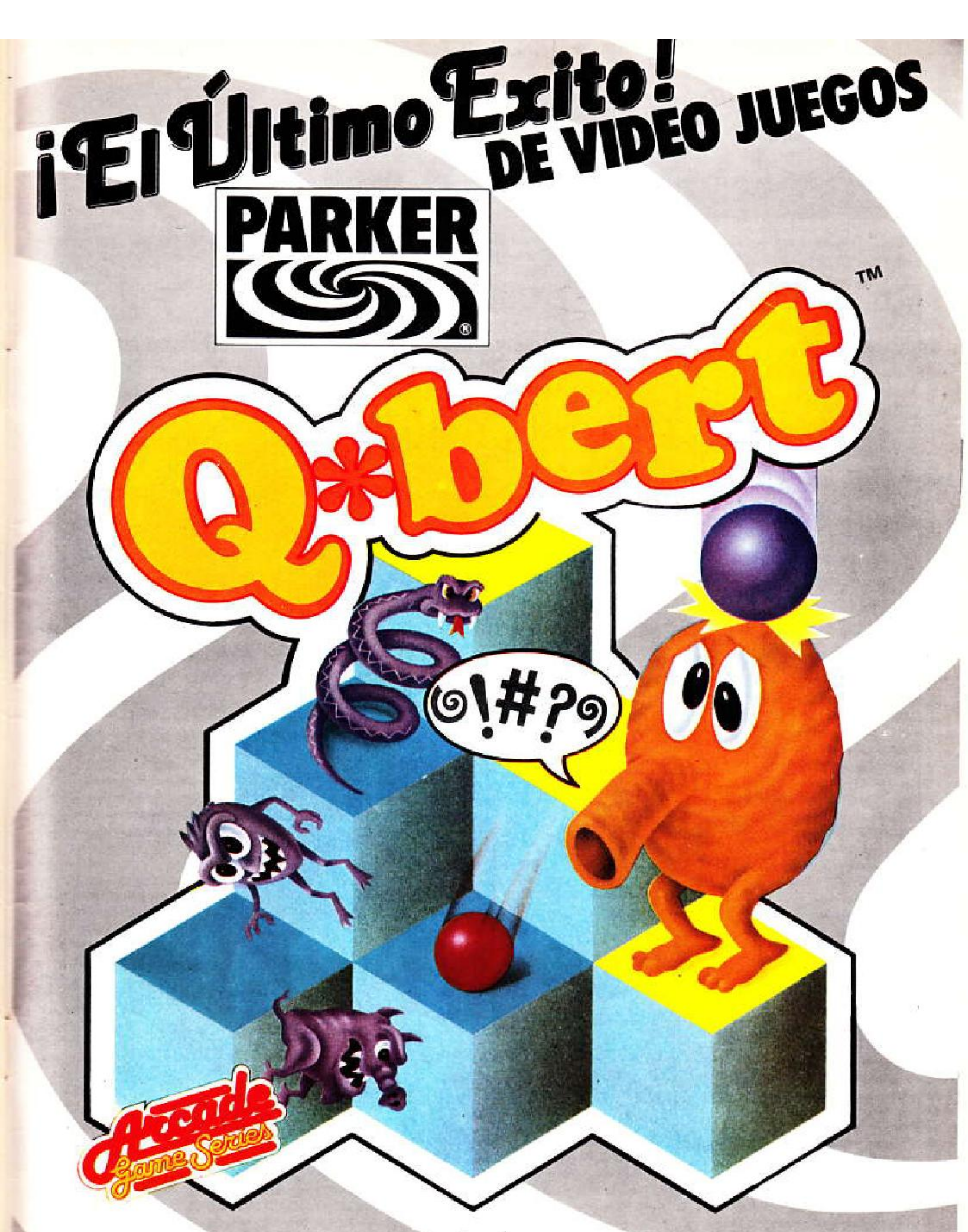
Se han hecho mil cábalas sobre el origen del tarot, llegando a afirmarse que las 78 cartas que lo componen no son más que las páginas de un libro sagrado que el dios egipcio Toth entregó a los mortales para que pudiesen adivinar el futuro. Sea esto verdad o no lo sea, lo que no cabe ninguna duda es que la baraja del tarot tiene de por sí un atractivo difícilmente explicable. Ello hace que, además de los que la utilizan para la adivinación, haya otras personas que se dediquen a coleccionarlas. Prohibida su venta y fabricación en nuestro país durante décadas, son muchos los tarots que hoy en día pueden encontrarse en los establecimientos especializados en juegos. De superior factura a los franceses, estos tarots fabricados en España son unas verdaderas obras de arte. Y en este sentido cabe calificar el **Tarot Universal Dalí**, que el genio de Cadaqués acaba de elaborar para la prestigiosa empresa barcelonesa **Naipes Comas** que de esta forma viene a festejar sus 185 años de permanencia en el mercado. Los naipes son de un acabado perfecto, impresos sobre una excepcional cartulina con un fino trabajo de dorado que no dudamos habrá de hacer las delicias de los coleccionistas, aficionados o simplemente amantes del arte en su forma de expresión más pura.

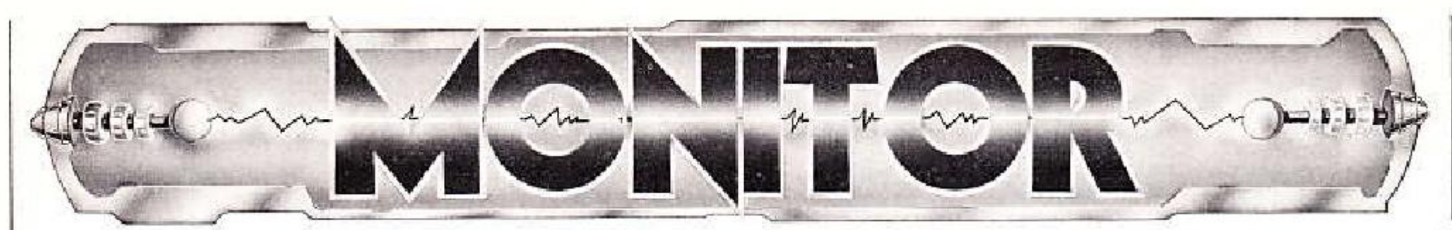
COMMODORE 64



Un ordenador con mucho cerebro

El ordenador personal Commodore 64, distribuido en España por Microelectrónica y Control (Taquígrafo Serra, 7, 5.º Barcelona-29 y Princesa 47, 3.º G Madrid-8), es uno de los más interesantes del mercado. Entre las razones de su cada día mayor popularidad hay que buscarlas en sus extraordinarias prestaciones. Tiene efectos tridimensionales, un sintetizador profesional de música, gráficos de alta resolución, capacidad para aceptar un segundo procesador, gama completa de periféricos e interfaces, 16 colores desde el teclado y 64 K de memoria. Sin duda un ordenador con mucho cerebro para el despacho y, por supuesto, también para jugar.


¡El Último Exito!
DE VIDEO JUEGOS
PARKER
Q*bert
TM
!#?
Arcade Game Series



INVASION

A iniciativa de un grupo de aficionados, se encuentra a la venta en tiendas especializadas, el juego "INVASION", que ofrece a través de su sencillez de presentación y de instrucciones una visión básica de



cómo y de qué están constituidos este tipo de juegos. Ambientado en la era Napoleónica, y con un mapa completamente simétrico, nos introduce en el mundo de lo que son los wargames, con solamente 7 páginas de instrucciones. Su precio de 390 ptas. es asequible para cualquier bolsillo que desee conocer los componentes básicos de este tipo de juegos.

Puede asimismo conseguirse por correo contra reembolso, escribiendo a Trav. de las Corts 322, 3.º, 4.ª - Barcelona-29, a nombre de Xavier Rotllan, el precio en este caso será el antes mencionado más los posibles gastos que se deriven de tal envío.

"MS" revista de juegos de estrategia y simulación

La revista "MS" publicada por MAQUETISMO Y SIMULACION, trata temas relacionados con los juegos de estrategia y simulación. Cabe destacar los trabajos monográficos sobre juegos existentes en el mercado, con análisis, críticas, soluciones y opinión sobre los mismos. "MS" se encuentra exclusivamente en las tiendas especializadas de Barcelona, debido a su especialización en los temas que trata.

Primer Club Español

El decano de los clubs de España en cuanto a juegos de Estrategia y Simulación está ubicado en c./ Las Flores, n.º 22, 2.º de Barcelona. Este Club acoge a todos los aficionados al tema organizando constantes actividades, tanto para asociados como para simpatizantes (Campeonatos de Catalunya, Liguillas internas, Publicaciones relacionadas con el tema, etc.).

UN GOL DE MEDIA CANCHA



Fútbol de Vectrex

Soccer-Football" es un nuevo cartucho de Vectrex para su consola independiente. Con él puedes disputar un partido de fútbol tu solo contra el ordenador o bien contra otro compañero. El juego tiene mucha movilidad y permite que el público ovacione las mejores jugadas que se realicen. El árbitro no es aquí un convidado de piedra y pita todas las faltas.

FIREFOX

Novedad en Estados Unidos y Gran Bretaña

Atari ha lanzado con extraordinario éxito su nuevo juego para máquinas de calle "Firefox", basado en la película del mismo nombre con Clint Eastwood.

En una cabina semejante a la de un avión supersónico enchufas los auriculares y te metes de lleno en el juego, donde los efectos de sonido son tremendamente excitantes y realistas, con lo que aumenta la impresión de un vuelo tridimensional sobre el territorio ruso. El juego empieza con la puesta en marcha de los motores que aumentan fuerza hasta alcanzar la necesaria para el despegue. En pocos segundos ya estás en el aire volando en el Mig-31 sobre Los Urales.

QUICKSHOT III

OTRO MANDO REVOLUCIONARIO

El nuevo mando de Spectravideo, el Quickshot III está diseñado para obtener el máximo de rendimiento en sus movimientos y aprovechar hasta el último sus reflejos en los distintos juegos. Viene provisto de un mando con dos botones para disparos totalmente independientes, un teclado especial "Easy Read" numérico y un formato muy anatómico. Este mando es compatible para la consola COLECOVISION y puede considerarse como una extraordinaria novedad para los videoadictos al juego.





PREMIO AL "IMPERIO COBRA"

El diseñador de "En busca del Imperio Cobra", José Pineda, fue galardonado por este interesante juego de tablero en la última edición de la Feria del Juguete de Valencia.

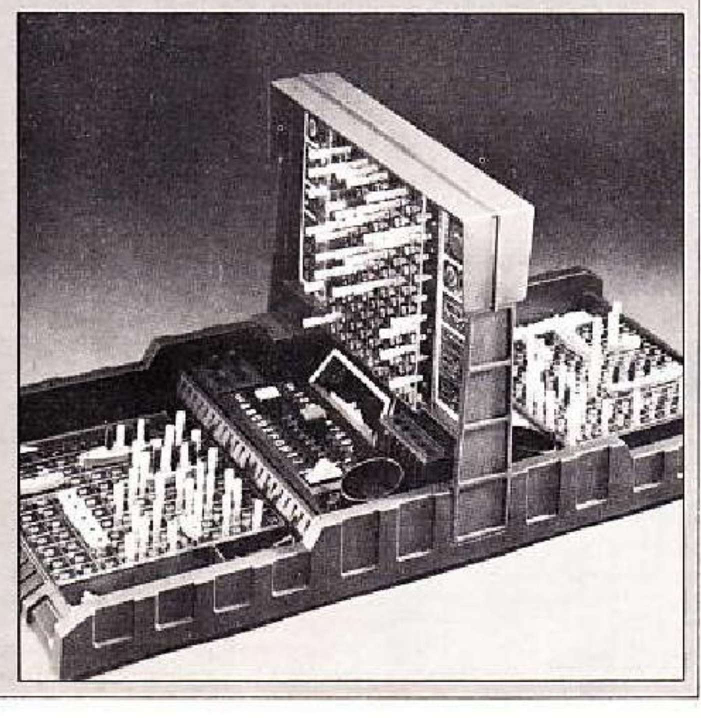
"En busca del Imperio Cobra" es un juego de aventuras en el que los jugadores deben realizar un mágico viaje dirigido por los oráculos. Durante el mismo recibirá la ayuda de algunos dioses, pero será atacado sin piedad por las fuerzas malignas de la "Gran Cobra". Los héroes deben superar tres pruebas. Está fabricado por CEFA, Malipica-Sta. Isabel Calle E, Parcela 5 – Apartado 559 – Zaragoza-16.

BATALLA NAVAL

Por ordenador

El famoso y popular juego de los barcos ha sido diseñado para que se reproduzcan las condiciones y el clima de un verdadero combate en el mar. "Hundir la Flota" –distribuido por MB– cuenta con un ordenador que permite ver y sentir las peripecias de una terrible batalla naval. Sin duda éste es un juego de mucha emoción y en el que puedes dejar jugar, incluso, a tu padre.





MATTEL INVENTA LA PERFECCION



Mattel Electronics está trabajando muy fuerte para poner a la venta en España su mini ordenador Aquarius. Este es un aparato cuya memoria le permite admitir versiones más sofisticadas de sus famosos juegos Intellivison. Según noticias el Aquarius Com/Pac estará muy pronto en España, aunque no hay fecha precisa.



PON A PRUEBA TU IMAGINACION
BASIC-G
BASIC-I
JUEGOS
FALC
BASIC-F
La mejor forma para conocer los ordenadores
Ordenadores Creativos
m5
El M-5 ofrece más potencia
que cualquier Ordenador
en su categoria. Hay una
aplicación para cada necesidad
Llévate un M-5 hoy, y conocerás
al mejor pequeño Ordenador
que existe
SORD
DATA-TRACK
Administración y Ventas:
San Quintin, 47-53, BARCELONA-26
Tel. 347 87 00 - 347 81 33
Télex 97607 TRAK E
Soporte Software:
Muntaner, 200, 5.º 4.ª BARCELONA-36
Tel. 201 33 77 - 201 32 82

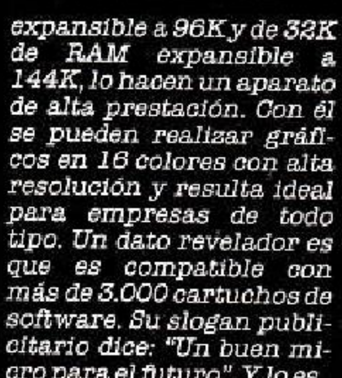
MONITOR

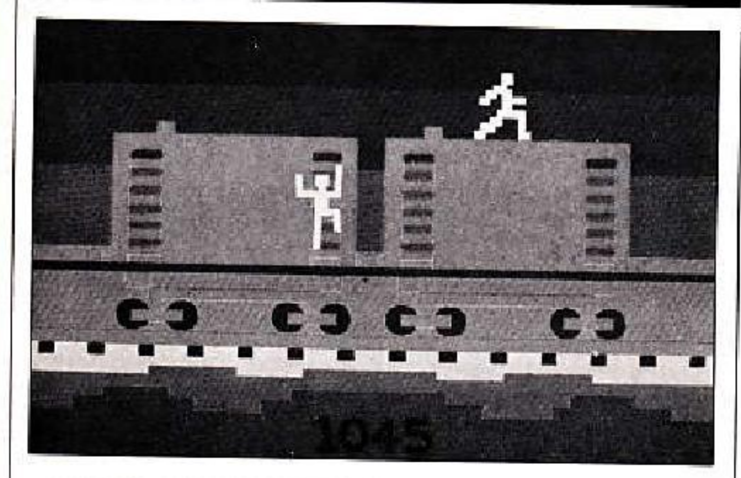
SPECTRAVIDEO SV-318



Un ordenador con mando incorporado

El nuevo ordenador Spectravideo SV-318, que está a punto de llegar a España, presenta la innovación de traer su mando de juegos incorporado. Esto no significa que sólo sirva para jugar, pues su memoria de 32 K ROM, expansible a 96K y de 32K de RAM expansible a 144K, lo hacen un aparato de alta prestación. Con él se pueden realizar gráficos en 16 colores con alta resolución y resulta ideal para empresas de todo tipo. Un dato revelador es que es compatible con más de 3.000 cartuchos de software. Su slogan publicitario dice: "Un buen micro para el futuro". Y lo es.







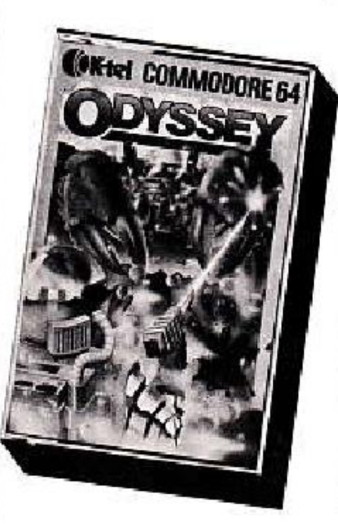
007 JAMES BOND EN ACCION

La firma Parker Bross ya ha lanzado en los Estados Unidos un cartucho de videojuegos con las aventuras del famoso agente secreto inglés "007, JAMES BOND". Este cartucho diseñado para que jueguen uno o dos jugadores, requiere que estos guíen al famoso espía con licencia para matar, quien tiene que desvelar un misterio. Para ello tiene que recoger una serie de pistas que le darán la solución pero esta tarea no es nada fácil, dado que es permanentemente acosado por sus crueles enemigos. La persecución de James Bond se hace en barco, avión, lancha, tren e incluso a pie. Al parecer, y según se anuncia, es una aventura apasionante. Por ahora, y aunque está anunciado desde hace varios meses, en el catálogo de Parker, el juego todavía no está a la venta en España. Esperemos que lo esté muy pronto.



LA ODISEA DEL C-64

La compañía K-tel ha lanzado en Gran Bretaña una serie de cartuchos de juegos compatibles para ordenadores domésticos. Estos juegos, que logran una gran calidad de imagen y un alto nivel de acción son singularmente atractivos. Entre los más interesantes, tanto por el grafismo, movilidad y sonido, destacamos un juego de ciencia ficción. Se trata del "Odyssey", compatible para el microordenador Commodore 64, en el que con la ayuda de un robot bien provisto de un rayo láser hay que luchar con temibles monstruos venidos del espacio exterior. La batalla es implacable y vencerlos es sobrevivir. La pistola de rayos láser y el valor son las únicas armas con que cuenta el jugador. El escenario y la veracidad de la acción está contenida en el software.





MINI ATARI 600-XL

El microordenador Atari 600XL es uno de los aparatos más interesantes del mercado. Avalado por la popularidad que le han dado a la compañía sus famosos cartuchos y consolas de videojuegos, prometen ocupar un lugar importante en el mercado español de los ordenadores domésticos. Entre las especificaciones técnicas destacamos sus 16K de RAM, ampliable a 64K mediante un módulo de expansión de memoria opcional, y 24K de ROM. Además su teclado consta de 62 teclas, con caracteres internacionales. Incluye 4 teclas especiales de función y 29 teclas de gráficos. Su lenguaje es el Atari Basic. Más que un juguete.

Super JUEGOS

Nuestro próximo número

Estamos haciendo un SUPER JUEGOS muy divertido y con más artículos y juegos, para que todos nuestros amigos se lo pasen en grande.







GO, EL CERCO IMPLACABLE

Te damos las instrucciones para iniciarte en uno de los juegos más antiguos y originales.

LAS OLIMPIADAS EN CASA

Este es el año Olímpico, organiza cómodamente tus propias olimpiadas en la mesa del comedor de tu casa.

REGALO: Un magnífico juego para toda la familia y un programa para tu ordenador personal.

Los **wargames** tienen su historia. Nosotros te introducimos en ella.

LOS TRUCOS PARA GANAR AL "ZAXXON"

DARDOS, EL MAS DIFICIL TODAVIA

COMO SE FABRICA UN VIDEOJUEGO

Además nuestras secciones de Bit-Bit, Monitor, Walkie Talkie y Jakeka, el suplemento de pasatiempos.

¡HASTA EL PROXIMO NUMERO Y BUEN JUEGO!


EL NUEVO VIDEO JUEGO PARKER.
¡PARA SALTAR DEL SILLON!
Ahora puedes llevarte a Frogger contigo a casa y jugar con ella en tu propio televisor.
La pobre se encuentra ante una frenética autopista de cinco carriles, con veloces coches y camiones circulando en ambas direcciones. ¡Cuidado! cuando la música pare, el tráfico comenzará a rodar.
¡Vigila! ¡cada salto de la rana Frogger puede ser el último!
PARKER
VIDEO JUEGOS ODIAN DEJARTE GANAR
PARKER VIDEO GAME CARTRIDGE for use with the Atari Video Computer System™ and the Sears Video Arcade™
FROGGER
FROGGER
Under license from Sega Enterprises, Inc.
Si consigues que atraviese la autopista, has de enfrentarte al peligroso río lleno de hambrientos cocodrilos, traidoras tortugas y serpientes comedoras de ranas.
¡La rana Frogger no puede nadar!
¿Podrás evitar que Frogger se hunda en las profundidades?
Apresúrate, y lleva a la rana Frogger sana y salva a su casa.
¡Ahora está en tu mano!